

# GEN 4

ERATION

Le meilleur des jeux PC

N°110 - Mai 1998 - 45 F

Aide de jeu  
devenez imbattable  
à Battlezone

## Starcraft

Enfin le test !

19 pages sur le jeu événement  
plus un supplément spécial de 16 pages

Command  
Conquer II  
5 pages  
pour tout savoir

Découvrez l'espace jeux  
de Ionie, avec son nouveau  
point de rencontre des jeux en réseau  
1 mois gratuit en connexion illimitée (720 h)

MAIS AUSSI  
F-1  
M1 Tank Platoon  
Le Dahlia no  
Incomin  
Die by the Swor

France : 45 F • Grande-Bretagne : 8,95 £ (EAN) • Suisse : 14 F • 306 FR  
DORVILLE 65 FR • Luxembourg : 116 F (LUX) • Portugal : 1200 Pte Cent

L 9825 - 110 - 45,00 F



# BATTLE ZONE

TOUTE L'IMMERSION D'UN JEU D'ACTION  
TOUT LE CONTRÔLE D'UN JEU DE STRATÉGIE

- 1 FOLD OUT
- 2 GO TO NAV
- 3 ATTACK  
FOLD ME UP  
GET READY  
GET READY
- 4 HUNT

5 RECOLE

SPACE ATTACK FIGHTER

ALT NO ACTION

CTRL CANCEL

ACTIVISION

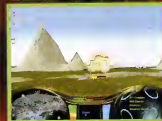
De l'action subjective intense : 30 missions différentes, 25 armes destructrices, un terrain modulable, ...

De la stratégie en temps réel : 30 unités, une IA sophistiquée, un radar 3D et un menu innovant pour un contrôle complet sur les troupes.

Une interface facile d'utilisation pour une vue subjective permanente.

Un réalisme époustouflant : un modèle d'animation sophistiqué, un arbre de technologie à développer, des textures de terrain multiples.

Une technologie révolutionnaire : un moteur performant, une prise en charge totale des cartes 3D et 3Dfx. Mode multijoueur via LAN, modem ou internet, jusqu'à 16 joueurs en mode death match.



" Le jeu indispensable de 1998 " 95% Megastar Joystick

" Battlezone est une grande réussite, que dis-je : une référence! " ★★★★★ Gen 4

" Top : Tout ! Les graphismes, l'action, la stratégie ! " 95% PC Term

" Un must! " 92% PC Jeux

► Disponible sur PC CD-ROM

Windows® 95

<http://www.ubisoft.fr>

BUY LINE UBI SOFT  
08 26 08 49 92  
24h/24h

3615 Ubi Soft

Ubi Soft

# Sommaire

# 110



**IT'S A BIRD !  
NO, IT'S A PLANE !  
NO, IT'S SUPERMAN !  
Noooooooooooo !!! IT'S...**

# F-15

**...AND C'EST EN PAGE 152.**

## CD-ROM

P. 8

La réalité, toujours en 3D, heures de plaisir et un jeu complet. Ce mini-CD, profiter de Raid et Drive en version intégrale. Guide de secours...

## Courrier

P. 16

Les lecteurs parlent aux lecteurs ! Du coup, le futur pigiste ou l'ard persennique ou croyant à un potach cryptographique.

## News

P. 22

Le prochain nous a annoncé un nouveau concours de jeu. Un jeu américain qui va nous faire dans les murs des tonnes d'infos britanniques !

## Hors-sujet

P. 78

La Jet Set intellectuelle mondiale se refroidit, comme tous les mois, dans ces pages. Attention, confusion de bon goût !

## Test Hard

P. 82

Nous laborerons d'essais posthume l'heure allégrement tout le matériel de cette rubrique. Il n'est pas des tendres !

## Multiplayer

P. 90

Une brève maintenance avec les adorateurs de Net. Du coup, il s'est fait un tas de copains qui se baladent avec un lardon sur le Net... eh, la tête !

## Reportage

P. 110

Ordonner à quelle sa hermine et nos chers lecteurs pour aller acquiescer sur Virgin. Vous le 1<sup>er</sup> partie de sa saga avec tous les projets de Westwood.

## Tests

P. 128

Shogun

p. 132

Hot Tank Mission 2

p. 140

F-15

p. 162

Le Deltic Strike

p. 168

Armed Command

p. 184

One by One Seward

p. 188

Motorhead

p. 172

Locking

p. 178



PARIS LE 11 JUIN 1998

# LES 4 D'OR

100 %

GEN4

## APPEL AUX VOTES DES LECTEURS

À l'occasion de la prochaine cérémonie officielle des 4 d'or 1998, nous vous demandons, cher lecteur, de bien vouloir nous remplir le coupon ci-dessous afin de nous permettre d'élire **votre meilleur jeu de l'année 1997-1998...** Un tirage au sort permettra à l'un d'entre-vous de venir assister en exclusivité en compagnie des professionnels du marché à cette fantastique soirée. Plus de 30.000 francs de prix en produits lui seront offerts !

VOTRE JEU DE L'ANNÉE :

NOM DE L'ÉDITEUR :

MON NOM :

MON ADRESSE :

MON TÉL. :

Bulletin à renvoyer chez :


**PRESSIMAGÉ**

ÉLECTION DES 4 D'OR  
SERVICE PUBLICITÉ

5/7, rue Raspail

98118 Montreuil Cedex France  
date limite d'envoi le 30 mai 1998

Cutter Slade dans 'outcast'

A man with a serious expression, wearing a black t-shirt, stands in a dense forest. The background is filled with green foliage and trees. The lighting is dramatic, with strong shadows on his face.

Un autre Monde,  
une autre expérience











QUAND  
JE DÉVASTE  
LE MONDE  
SUR LE WEB.  
J'AI L'ARME  
QUI TUE



*C'est le Modem MessagePlus. Rapidité, fiabilité et évolutivité pour sortir vainqueur.*

Quand vous partez pour détruire le monde sur le web, mieux vaut être armé jusqu'aux dents. Avec le modem

Sportster MessagePlus, vous mettez toutes les chances de votre côté avec les technologies de communication les plus rapides et les plus fiables (X2 et V.90\*).

Les fonctions du répondeur vous permettront d'enregistrer les félicitations de vos camarades pour vos nouvelles victoires.

Pour que toutes les forces soient avec vous, appelez nous au 01 41 97 46 46 ou visitez notre site

Internet [www.3com.fr](http://www.3com.fr).



Le Modem Sportster MessagePlus  
Tout le répondeur intégré

MODÈME  
Jusqu'à 56000 bps  
avec X2 et V.90\*  
Non en concurrence avec Internet et  
Téléphone et Modem 96

RÉPONSEUR  
Message interne PC et fax  
35 de téléphone  
Réponse interne





QUAND  
LES FORCES  
DU MAL  
DÉVASTENT  
LE MONDE  
SUR LE WEB.  
J'AI L'ARME  
POUR LES  
COMBATTRE.

*C'est le Modem MessagePlus. Rapidité, fiabilité et évolutivité pour sortir vainqueur.*

Quand on a besoin de vous pour sauver le monde sur le web, mieux vaut avoir une arme de confiance. Avec le modem

Sportster MessagePlus, vous mettez toutes les chances de votre côté avec les technologies de communication les plus rapides et les plus fiables (X2 et V.90\*).

Les fonctions du répondeur vous permettront d'enregistrer les félicitations de vos camarades pour vos nouvelles victoires.

Pour que toutes les forces soient avec vous, appelez nous au 01 41 97 46 46 ou visitez notre site

Internet [www.3com.fr](http://www.3com.fr).



Le Modem Sportster MessagePlus  
voici et répondeur intégré

#### MODÈME

Jusqu'à 56000 bps  
avec X2 et V.90\* et  
plus à venir pour Internet et  
Téléphonie et Modem et

#### RÉPONSEUR

Messages sur PC et sur  
téléphone et Modem et





ON S' FAIT  
UNE **PARTIE !...**



FRANCE 2006

## Juste une mise au point...

Salut Teignard,

un p'tit mot en passant sur le vieux courrier de mars, dans lequel plein de lettres m'ont fait élargir. À tel point que j'ai pensé pouvoir faire profiter les lecteurs de mon infinie sagesse (bon là, j'y vais fort, mais comme ça au moins tu n'auras pas à réfléchir pour me casser !).

Bon alors voilà, il se trouve que je suis informaticien, *overclockeur* et écrivain latine (et latin de province comme Didier, histoire de compléter le portrait). L'*overclockeur* que je suis a une sévère mise en garde à apporter aux p'tits gars qui croient sur parole Lolo, car le jargon qu'il décrit est à jamais perdu : en effet, depuis novembre, plus aucun processeur Intel sur le marché n'est *overclockable* par augmentation du multiplicateur de fréquences. Pour faire un résumé de ce que vous trouverez sur le site « Tom's Hardware » ([www.tomshardware.com](http://www.tomshardware.com), la référence de l'*overclockeur*), Intel ne produit plus que des PIII 300 et des P233 MMX, et les « bride » en sortie d'usine en ne ciblant que les parties correspondantes à la fréquence à laquelle le processeur sera vendu. Il n'y a plus rien à faire à part augmenter la fréquence du bus pour les Pentium... une opération nettement plus risquée : le processeur tiendra mais vous risquez sérieusement de griller votre carte 3Dix à moins de la ventiler. Et même sans aller jusqu'à la mort de la bête, il est toujours dommage de se faire sortir de Quake en pleine partie offensif, parce qu'on a

J'ai décidé de donner une pointe de piment à ma vie en devenant complètement paranoïaque..., pour me distraire un peu. Et bien, c'est fascinant le nombre de personnes qui, sous des dehors amicaux, me veulent du mal ! Oui, même vous, tas de félons !

rendu sa machine instable pour gagner une fraction de seconde !

L'information, lui, dit que s'il a choisi l'informatique, c'est en partie parce que c'est le milieu technique le moins macho, et le plus mince (bien que ce soit à moins de 30 % probablement) : alors rassure-toi, Chéri, tu n'es probablement un aveniriste rose..., et tu vises haut ! Tu t'écarteras difficilement en info avec moins d'un MIAGE ou d'un diplôme d'ingénieur. Quant à Monsieur l'émulateur, il n'a rien à ajouter au débat : partout je me dis « génial, grâce à mon émulateur, je peux jouer à Full Metal Planet pour Atari sur mon PC », et le lendemain je peste parce que c'était quand même plus beau, plus drôle, plus jouable sur mon ST... Nostalgie, quand tu nous tiens ? Salut.

Fidèle :

Grrrr,

eh oh, que vous arrive-t-il, pourquoi d'affreux ? Vos lettres, jusqu'à lors pleines de nouvelles et rafraîchissantes problématiques, ont depuis quelque temps pour une raison que ne me contentez pas, mais alors pas du tout ! Bien oui, vous vous contentez d'écrire des réponses pleines de lettres de lecteurs que j'ai eu l'extrême plaisir de publier auparavant ! C'est ça, ça ? Un n'est pas dans un format ! En plus, vous ne faites que vous en vanter... « mon courrier à moi ! » Heureusement que j'ai défectueux des dérivés à temps ! Vous vous appelez déjà à une déposition de ma victoire, mon amour, ma chose, ma création ! En la pléonasmant, bête de vous paraitre, vous allez même me rendre malade, moi ! Et le pire dans cette terrible affaire, c'est que je vous publiez bêtement, résumant ainsi les conditions de ma propre éviction ! Ah mais, je ne vous laisserai pas faire ! C'est fini tout ça ! J'ai démasqué le complot, bande de trahisseurs ! Je reprends le contrôle de mon courrier ! Désormais, sans lettre particulièrement riche en informations, j'invierai vers le possible la plus proche des musées qui ne se permettraient pas d'exposer mon agression ! Le génialité est en action et nous approchons de nouvelles formes de banalité stérile... Bref j'élaborerai toutes les lettres que ne se permettraient pas d'exister en tant qu'anthologie Teignard ! Oui, car il est là, le problème face à une lettre comme la vôtre, je n'ai rien à dire... rien ! Je la publie parce qu'elle n'est pas dénuée de quelques petits détails originaux, et qu'elle compense le courrier du Gen5 n°108 mais bon, elle se présente comme un opéré sur laquelle je pourrais faire les dents. Or un Teignard sans prose déprimée, s'écrit et fait par nous d'une violence linguistique étonnante... par bon du tout, quoi ! Et c'est ainsi que nous pourrions, assés de motivations apothéiques ! Présentez-vous des sujets bien choisis que je pourrais enfin libérer mes instincts carnassiers !

À bon entendre, group !

## Que les choses soient Net !

Salut,

si je t'écris en cet après-midi de dimanche, c'est pour passer un coup de queue. En France, tout le monde s'occupe sur Internet... Et bien moi, je vous le dis clairement, c'est de la merde ! Une minute, soit 60 grosses secondes, pour afficher une page avec un modem à 33.600 bps ! Et quand, par miracle,



...LA Salle d'Arcade  
C'EST CHEZ MOI  
EN Qualité CINÉMA !

**MAXi** crée le Home Theater sur PC

AVEC LA MEILLEURE ÉQUIPE



Qualité  
Cinéma  
sans Vos Jeux



Son 3D  
ULTRA-Réaliste



ACCÉLÉRATION  
GRAPHIQUE  
NOUVELLE  
GÉNÉRATION

Intel® 40

Pour plus d'informations

<http://www.guillermot.com>

GUILLOTIN INTERNATIONAL SARL - Tél. 02 99 06 03 71 - Fax 02 99 06 94 17  
L. GUILLERMOU SIREN 410 121 / A.M. 52 12 - Fax 021 / 01 53 17  
GUILLOTIN INTERNATIONAL SARL - Tél. 06 735 23 43 - Fax 02 735 31 09



Guillermot International est  
un éditeur de logiciels et  
de matériel informatique.  
Les produits sont distribués  
par des revendeurs agréés.  
Tous droits réservés.

► après avoir pulsé le bouton gauche de votre souris, vous parvenez à entendre le téléchargement d'un fichier, l'opération s'effectue au rythme infernal de 10 Mo par heure. Mieux, si vous souhaitez surfer sans contrainte la fameuse facture bimécanique de France Télécom, il vous faudra vous connecter entre 2 et 6 heures du matin... et donc oublier de dormir. Sans compter le *padding* qui, tous les mois, vient perturber le service sur votre compte bancaire ! J'arrête donc ma abonnement et je ne dois plus être le seul. Quand on entend nos gouvernants parler d'Internet de manière aussi diaphane que moderne, innovant, rapide, pratique... on vit vraiment à quel point ils n'y connaissent rien. Désormais, je me consacrerai exclusivement à la micro-off-line et attendrai tous les mois votre magazine bourré de démons (vous perdrez mon temps et mon argent à les télécharger sur Internet). Vivement le câble, quand même...

Mérimée.

## Hello,

quel 'à l'ère d'Internet où tout le monde se répond en conversations éphémères sur les vertues d'Internet. Tu auras l'air d'un expert pour ce merveilleux site ! Mais c'est... bien ! C'est qui refuse d'aller dans le sens du vent et toute son sympathie. Alors, comme toi, Internet est à long-temps pour être le dernier avatar d'un très traditionnel discours sur la modernité, un truc beaucoup trop indispensable à pour l'être vraiment. À l'image, j'ai bien sûr démonté ce qu'Internet pouvait m'apporter, d'un point de vue professionnel et ludique. Ceci dit, quand j'entends aujourd'hui

réseaux qui dépassent ! Bref, nous serions (toi, moi, nous) complices d'immobilité, réfractaires aux nouveautés technologiques, pas à ça, etc. C'est évidemment faux. Le réseau consiste en embrassant le flot de données politico-économiques qui ont été prises ailleurs, par d'autres. C'est-à-dire que l'on peut aujourd'hui porter Internet au panache tout en nous laissant tranquillement abandonner notre précieuse liberté. Un parfait fiasco de gauche, quoi ! Reste que si nous pouvons légitimement condamner cette paisible gestuelle de manipulation, il nous paraît moins raisonnable de cracher sur Internet. Informations, jeux multijoueurs, conversations (chat, e-mail), le Net offre quand même une très intéressante palette de services (professionnels, culturels et ludiques). Certes, les moyens, lignes téléphoniques et providers actuels ne permettent pas une utilisation d'Internet confortable d'Internet, les tours de transfert restent bas, mais le câble devrait, de ce point de vue, modifier considérablement notre utilisation d'Internet. La généralisation de cette technologie semble d'ailleurs le seul moyen de considérer le «constructivisme» que nous sommes certains avoir occasionné dans le domaine (au regard des États-Unis, entre autres). Voilà ! J'ai dit, bien ? Oups, mais pardon, j'avais dit.

Salut, m'hé !

## Et des scoubidoules !

Ouf, ouf,

je t'envoie cette missive de mon coin belge, où grand Tanguand ? Avant de parler d'Internet, je voudrais commencer par applaudir l'idée du second CD avec un jeu complet ! Ce ne sont certes pas les meilleurs jeux qui soient, mais en rapport qu'il n'y a, c'est extraordinaire ! J'espère seulement que cette idée ne se perd pas comme la «TV» sur un CD. Vous avez pensé, là ? En fait, un seul problème, mais en fait elle n'est ni belle ni désespérée ! Là, je commence les critiques pures et dures, j'ai remarqué que dans le numéro de mai, la section «multijoueurs» a pris un sacré embonpoint ! C'est bien, et même très bien, mais je regrette que cette section ne s'intéresse pas un peu plus aux nouvelles technologies susceptibles d'unifier la vie des joueurs sur Internet. Autre, à propos du câble, sa réputation de rapidité par rapport au net, est-elle fondée ? En continuant sur Internet, pourquoi ne faites-vous pas une section «Internet» spécifique, dans laquelle vous nous présenteriez des adresses intéressantes ou amusantes ? Oooh, je suis sûr que l'on espère penser vu me répondre du lac au lac... «Nous sommes un magazine de jeux et nous parlons des jeux ! Et nous mettons déjà des adresses Internet pour les JEUX !» Je sais tout à fait d'accord, mais Internet fait partie de la vie des joueurs ou des néophytes d'informatique et il serait très intéressant de l'aider. Vous avez bien une section «livres» qui n'a pas de rapport avec les jeux, alors pourquoi pas une rubrique sur Internet ? Il reste encore le gros problème du site Gen4... c'est vrai que ! Je vous prie qu'il faille du temps pour faire un site mdr, en attendant que vous nous faires un remake de Heart of Darkness !

Voilà, je me suis lâché et ça fait du bien ! Vu que je suis scénariste, j'ai quand même demandé d'être méchant, je m'en absterais mais je te fais l'affaire de te tracer de collabo de Gues ! (c'est bête, et même gamin, mais que veux-tu, on n'a pas tous ton imagination débordante de scénariste).

À nouveaux entendus, salut,

Arnould, intervenant corvicaire (de qui ? Je cherche...)

## Gnarg !

Moi, collabo de Gues ! P'tait, si t'as là, des avis mal, je crois que je te pèrerais ta soie bricole de nubes ! Ah, euh... la plus d'un mot secourable ? Bon alors à collabo ce petit accès de colère transmise, il m'arrive parfois de te bousculer un peu aussi, tu sais ce que c'est, on fiche parfois quelques tréfonds mais sans le penser vraiment. Plus contre, avec ton accueil bien sûr j'apprécierais évidemment que tu daignes m'accueillir au delà d'un contact adhésif de la brèche de la collaboration en notre médiocratie... par e-mail. En attendant, permet-moi de répondre avec émotion aux critiques éphémères permises que tu fais à l'encontre de notre humble magazine. Et pour commencer, les nouvelles technologies «Net», en particulier le câble, ont fait l'objet d'un dossier de cinq pages dans le numéro 109...

Si tu me publies, je tue ton chat...

Pour une promotion, mes tarifs ont augmenté... désormais, il doit souffrir d'abord !

Pourquoi tout le monde est méchant avec moi ?

Mieux non... Tu dis vraiment n'importe quoi, sale petit parano de # @GS !

Je suis bloqué à un certain niveau.

Bon, je sais..., la copine me l'a déjà dit.

Es-tu bien payé ?

Bon je ne sais pas, je ne travaille pas encore.

N fallait que ça sorte ! Mais après tout, c'est la vocation de ces colonnes, comme la rubrique «la main tendue» d'un confrère actuelle...

Un commentaire comme ça et on finit avec un procès sur le dos ! (Bibi Clinton).

une brochure de bricolage médiatique chercher les boulangers du Web, tout en déplorant notre retard dans le domaine, je ne peux m'empêcher de m'esclaffer bruyamment, oui, oui, oui ! Parfois est, on retrouve en fait beaucoup de ceux qui sont directement responsables de ce «coupsable» retard. Qu'on ne s'aggrave par effet de très célèbre Mythe, cette avancée technologique que le monde entier nous attribue (il y a quinze ans) ! Une bonne invention... une invention particulièrement lucrative, aussi. Sans doute trop lucrative pour que nos dirigeants (nés copains avec France Télécom) soient tentés de favoriser le développement d'Internet, favoriser précipitamment d'ailleurs ! En France donc, Internet n'a été tout simplement rien... aucune reconnaissance officielle, pratiquement pas d'entreprise médiatique, le rade. Et puis, il y a eu aussi, révolution ? Internet, c'est ça, c'est bien, c'est convivial, bref, c'est bien ? Bien sûr, tout cela était déjà vrai, bien avant qu'une poignée d'officiels ne le déclarent devant une caméra... Mais il fallait attendre que quelques décideurs (dont ceux de France Télécom) comprennent que le Net recelait d'énormes avantages commerciaux pour qu'on ait découvert le droit et même le devoir «d'ouvrir les portes à Scoubidoules» non ? Mais le plus inacceptable, c'est qu'on s'en tienne aujourd'hui de nous faire croire que notre retard dans le domaine se soit le produit de «nos vieilles mentalités» (le ré-



# COLIN McRAE RALLY

UN TITRE DE CHAMPION DU MONDE EN JEU



## Colin McRae - Vainqueur du Rallye du Portugal 1998

La nouvelle référence en matière de réalisme selon la presse spécialisée



- 12 véhicules WRC (World Rally Car)  
4 et 2 roues motrices
- 45 étapes inspirées des 4 saisons d'un rallye
- Surfaces et conditions climatiques variées qui modifient la tenue de route
- Une météo avec des brouillages de vue réalistes

- Impact des dommages sur la carrosserie et le comportement du véhicule
- Diverses manières d'affronter le jeu de nuit
- Commentaires, Spécialités, Centre le Miroir
- Création des messages de victoire

Codemasters

[www.cxm.com](http://www.cxm.com)

**SORTIE EN  
JUILLET 98**







# Planquez-vous, le lézard est de retour !

Avec GEX, le lézard accro de télé, sarcastique et rusé, empêchez l'affreux Rez de prendre le contrôle des ondes TV. Humour, délires et gameplay garantie !

Un univers entièrement en 3D permettant à GEX de se déplacer sur 360°.  
Une parodie des plus grands films et dessins animés d'Hollywood  
sur de vastes niveaux hyper-détails.

125 niveaux :  
cours de piano et  
la magie, comédie,  
bataille acrobatique...

Personnages :  
voix, musique, humour,  
gadgets, transitions par des  
références, etc.

Animé, comique, comédie en  
série... GEX vous en fait  
voir de toutes les couleurs !

Les combats de bon sens, de  
la comédie musicale,  
et le niveau d'humour...



**GEX™ 3D**  
ENTER THE GECKO™



Disponible  
sur PC CD-Rom

<http://www.ubisoft.fr>  
TIME LINE ONE COPY  
00 20 00 40 22 2010 Ubi Soft  
© 2000 Ubi Soft

Ubi Soft

• Il semblerait que les éditeurs opèrent un véritable retour aux sources. Après *Battlezone*, **Activision** veut en effet d'annoncer le développement d'une nouvelle version d'*Asteroids* lors du Noël. Sans parler du rachat de plus de 75 lits **Alan par Hasbro Interactive**, parmi lesquels on trouve *Pong*, *Conféde*, *Breakout* ou encore *Tempest* ! ●

## Lara pour petit et grand (écran)

C'est confirmé. *Lara Croft* passera au grand écran en 1999. **Eidos** et la **Paramount** ont en effet signé un accord pour développer un film à partir de la licence **Tomb Raider**. Les producteurs seront **Lawrence Gordon** et **Lloyd Levin**, deux grands noms dans le milieu ayant travaillé sur *Pilgrimage de Cristal*, *Predator* (1 & 2) et plus récemment *Boogie Nights*. La petite Lara n'en néglige pas pour autant sa carrière ludique, puisque *Tomb Raider* vient de sortir en version longue (2 CD) ! Vendue aux environs de 150 F, celle-ci se contente d'apporter quatre nouveaux niveaux et de compiler les nombreux patches 3D sortis après le jeu. Ces derniers devront d'ailleurs être copiés manuellement, **Core Design** et **Eidos** n'ont pas jugé nécessaire d'updater la procédure d'installation. ■



## Iles flottantes



Si **1602** est un jeu de stratégie, développé par l'équipe allemande de **Sunflowers**, leur adresse Internet n'est en **AUCUN CAS** : [www.sunflowers.com](http://www.sunflowers.com), mais [www.sunflowers.de](http://www.sunflowers.de) ! **Sunflowers.com** est en effet un site français dédié « aux amoureux des tournois », et non à **1602** ! Déjà à l'origine du sympathique *Holiday Island*, **Sunflowers** abandonne ses velléités estivales pour se consacrer à la conquête de nouveaux mondes. Le jeu vous place en effet à la proue d'un bateau rempli de colons, qui n'attendent qu'un signe de votre part pour aller planter des tournois à 12 mm de profondeur en rangs écartés de 45 cm... Et c'est moi... des colons donc, qui n'attendent qu'un clic de votre part pour aller cueillir la vigne d'Ile en Ile. Des Iles aux caractéristiques uniques, plus ou moins fertiles et propices à la culture des fleurs de tournois... Ah ! Une fois vos colons installés, vous devez traiter avec les populations locales, rarement ravies de vous voir débarquer sur leur Ile. Distribué par Infogrames, **1602** est annoncé pour la rentrée. ■



## DE GUERRE LASSE



**HardWar** n'est clairement pas une nouveauté. On vous en avait en effet déjà parlé, dans un reportage paru en mai 97. Censé à l'époque faire l'objet d'un test

dans le n°100, il avait soudainement disparu de la circulation. Ayant reçu ce mois-ci une beta-version du jeu, il semblerait pourtant que le projet n'ait pas été abandonné. **HardWar** est donc une simulation stratégique développée par **Gremlin**. Accéléré 3D, jouable en réseau, ce titre vous permet de choisir votre métier parmi quatre possibles et de l'exercer librement dans une mégapole virtuelle montée en graine. ■

## Mon beau mercenaire

Toujours sans date de sortie, **Jagged Alliance 2** (**SirTech**) fait pourtant énormément parler de lui sur le Net. Pourquoi ? Peut-être parce qu'il possède des graphismes **SVGA** en 65 000 couleurs. À moins que ce ne soit à cause de ses 60 personnages, tous différents et aisément identifiables. Non ? Son nouveau système de jeu alors ? Comme *Fallout*, **JAZ** associe des phases d'exploration en temps réel à une gestion au tour par tour des combats. Mais surtout, il abandonne le système de missions prédéfinies pour une unique mission, bien juteuse et pleine de pépins. Le jeu se déroule ainsi sur une Ile dont vous devrez faire tomber le gouvernement. Il faudra pour cela envoyer des groupes de mercenaires un peu partout, et parvenir à vous faire aider de la population locale. ■



## UN DOUBLE BUDGET SAUCE BARBECUE SIOUPLAIT !

Après quelques mois de silence, Virgin et Ubi passe en « run mode » avec trois budgets pour le premier et pas moins de sept pour le second ! La gamme White Label de VLE s'enrichit ainsi de Fun Tracks, Screamer 2D (3Dfx) et Les Chevaliers de Baphomet. Ubi sort, quant à lui, Outlaws et six « doublés » : Day of The Tentacle + Sam & Max, Indy IV + Full Throttle, Monkey 1 & 2, Afterlife + The Dig (curieuse association), X-Wing + TIE Fighter (versions CD Collector), et enfin Dark Forces + Rebel Assault ! Le tout à moins de 100 F., bien sûr. ■

## Arcade

Encore plus arcade que Formula One 97, c'est possible ? Oui. Canal+ Multimédia nous le prouve avec **Prost Grand Prix**. Pourtant réalisé avec la collaboration de Peugeot, ce titre est loin, très loin, de proposer la finesse de jeu d'un F1 Racing. Avec PG8 nul besoin de se prendre le chou à changer l'inclinaison de son aileron arrière de 0,2 degré pour gagner le tiers d'un kilomètre heure. Z'avez qu'à appuyer sur un bouton et vous voilà le nez dans le bitume, à vous frayer un chemin à grands coups de pere-chocs sous le tunnel de Monaco.

Les puristes pourront procéder à des essais privés pour régler leur F1, mais question simulation, FGP ne fait pas illusion une demi-seconde. Les fans d'arcade apprécieront en revanche la vitesse du jeu, la gestion des cartes 3Dfx et le mode Multijoueur. ■



## L'enfer du jeu



Après avoir adapté sur PC, Monopoly, Risk, Trivial Pursuit, Chedéo et Touché/Coulé, Hasbro Interactive continue sur sa lancée avec les sorties successives de Boggle et Mastermind. L'objectif de Boggle consiste toujours à trouver un maximum de mots en un minimum de temps à partir d'une grille de lettres (et ce, avant que votre adversaire ne les trouve !).

Cette conversion CD propose cinq versions de la grille de lettres : la classique (en 2D), la Rubik's Cube (avec possibilité de faire tourner votre « boule » de lettres en 3D), la Block Out (vue de dessus), la Spatiale (les lettres arrivent sur vous à la Star Wars et disparaissent de l'écran) et la Bataille (deux joueurs créent la grille en posant une lettre chacun leur tour). Franchement, pour (environ) 150 F., on n'est pas floué. Il va va tout autrement de Mastermind. Sa conversion PC s'avère en effet très vite répétitive et n'essaie même pas de renouveler le concept, contrairement à Boggle. ■

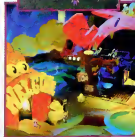


## Final Fantasy bientôt

Pour avoir eu entre les mains une version démo jouable de **Final Fantasy VII**, nous sommes en mesure de vous en dire un peu plus sur la qualité de la conversion. Pour commencer, **SquareSoft** a beau affirmer que les décors précalculés sont en 640 x 480

et en 65 000 couleurs, ces derniers possèdent le même aspect pixelisé que ceux de Resident Evil par exemple (une autre conversion PlayStation/PC).

Les séquences 3D en revanche, sont de toute beauté et s'avèrent parfaitement fluides pour peu que vous possédiez une carte 3Dfx. Ceux qui n'ont jamais vu le jeu sur une console risquent d'ailleurs d'être très surpris par la vélocité de la caméra. Celle-ci tourne constamment autour des personnages pour mettre en valeur leurs armes (toutes différentes) et leurs sorts. ■



vous  
n'avez  
encore aucune  
idée  
de ce qui  
vous attend.



cet été sur vos écrans PC.



• Pour ceux qu'un bon de culture ne rebute pas, sachez que l'École des Hautes Études Commerciales du Nord (EHÉC) organise, les 11 et 12 juin, la deuxième conférence franco-américaine sur le Droit et l'Intelligence Artificielle, sur le campus de Nice. Je ne sais pas si Starcraft est prévu au programme, mais ça promet d'être richement intéressant. J'espère qu'on pourra jouer à Duke en réseau... ou à Quake.

• **POD** fait de la télé ! Le prochain clip du groupe Galacts, produit par M6 (et oui, c'est de la Danse...) sera en effet composé à 99% d'images tirées de la simulation Ubi. La chaîne M6 s'est ainsi chargée de la musique et Ubi Soft de la réalisation du clip, ainsi que de l'ajout sur le single (Sensation) d'une demo du jeu.

• **Discworld Noir**, le troisième volet de la série de jeux d'aventure, inspirée de l'œuvre de Terry Pratchett, sera distribué par GT Interactive (et non Psygnosis). Prvu pour début 99, ce nouveau titre devrait rester dans la lignée des précédents, tout en proposant un nouveau moteur graphique. ●



## Louis Bertignac



Bonne nouvelle, Louis Bertignac vient de sortir un album live intitulé **Bertignac Live**, original non ? Si nous parlons de ce CD, c'est parce que le petit père se lance dans le multimédia. Attention, nous parlons ici de multimédia de série « B » dans ce qu'il peut avoir de plus réjouissant... de petites animations sous Director accompagnent les 24 chansons du double CD, ainsi que quelques jeux réalisés avec le même outil... Tout ça pour dire que l'ambition de cette entreprise n'est pas d'envahir le marché micro-ludique (il s'agit avant tout d'un disque audio) mais de se taper un petit délire entre potes : il l'a fait avec son bassiste, et Emmanuelle Béart a participé à l'aventure. Son seul défaut ? Il ne répond pas au Téléphone ! ■

## Des Mechs plus humains

Développé par FASA Interactive et Microprose, **MechCommander** vous propose de diriger jusqu'à douze Mechs, dans un environnement en 3D isométrique. Placé à la tête d'une force d'invasion, votre objectif consiste à tanniser le sable de la Planète Arthor, avant que vos potes ne débarquent en masse pour finir le boulot. Jeu d'action/stratégie en temps réel, **MechCommander** tente d'apporter un peu d'humanité au genre, avec des pilotes dotés d'une voix et d'une personnalité (ils peuvent même désobéir à vos ordres !). La phase logistique est d'ailleurs

primordiale, le recrutement des pilotes et l'équipement des Mechs rappelant à quel point il est difficile de fabriquer un bon hot-dog (un art plus qu'une science : choix des saucisses, contrôle de la qualité du pain). Rayonnée au dernier moment, l'option Multijoueur n'en est pas moins présente. Un suivi Internet est également prévu, avec la possibilité de télécharger de nouvelles cartes et de nouvelles missions. ■



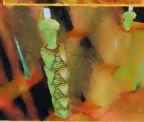
## JURASSIQUE SAFARI

Actuellement en cours de développement, **Carnivores** est un jeu Action Forms (**Chasm - The Rift**) au concept attrayant. Vous incarnez

en effet un ersatz de Roland Tembo, le chasseur de dinosaures incarné par Pete Postlethwaite (alias Kobayashi !) dans *Le Monde Perdu*. Entièrement en 3D Hi-Color (terrain, animaux et objets), ce jeu d'action supportera cartes 3D et chasse Internet. Futuriste, le scénario du jeu vous place, en tant que chasseur débutant, sur une planète encore peuplée de dinosaures. À vous d'acquiescer de l'expérience, ainsi que des armes plus puissantes, pour aller traquer le T-Rex ! ■

## fait le guet

**Sentinel** est de retour ! C'est d'ailleurs pour cela qu'il s'appelle **Sentinel Returns** (un peu comme *Batman Returns*, mais sans Batman). Inspirée du vieux hit de Geoff Crammond (développé en 1986 sur la BBC d'Acorn), qui a fait depuis *Stunt Car Racer* et *FT Grand Prix* (1 & 2), cette suite est à porter au crédit de **Psygnosis**. Le principe du jeu est pour le moins original : Vous incarnez une entité capable d'absorber l'énergie de tout et n'importe quoi (arbres, rochers). Cette énergie, vous devez la récupérer pour atteindre la « Sentinel » et l'absorber. Située au point le plus élevé du niveau, cette Sentinel a malheureusement des potes. Et ils partagent tous la même obsession : vous bouffer avant de se faire bouffer. Le festin est prévu pour cet été. ■



**SORTIE MI-JUIN**



**ATTENTION CE N'EST PAS UN MIRAGE !**

# DUNE 2000



Toutes les unités de Dune 2 et plus encore - Stratégie, musique et effets spéciaux totalement nouveaux  
Plus de 40 missions avec des briefings vidéo - De nouveaux graphismes en haute résolution  
Jouez en réseau ou sur Internet - Dirigez les Atreides, les Ordos ou les Harkonnens

**Westwood**  
GAMES

© EUNE™ 1998 Time Co. Laurentis Corporation licensed by Universal Studios.  
© EUNE 2000 1998 Westwood Studios, Inc. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.  
Virgin is a registered trademark of Virgin Interactive Ltd.

IMPOS / CADRAUX / SOUS-ILS  
**3615** **Hot-line**  
Virgin Games  
08 20 00 00 00  
<http://www.virgininteractive.com>  
3333 a 3333





## Vivement le dégel !

**Riverworld** pourrait bien être le premier «vrai» jeu **Cryo** depuis... au moins ! Pour commencer, le jeu est en 3D temps réel (cartes 3D générées) et ne peut être, conséquemment, une nouvelle démo pseudo-interactive en images de synthèse inspiré du roman de P.-J. Farmer, *Le Monde du Fleuve*, **Riverworld** a pour ambition d'être un mélange tridimensionnel de *Warcraft* et *Populous* ! Doté d'une totale liberté de

mouvements, le joueur sera amené à rencontrer une centaine de personnages historiques. Vous pourrez ainsi discuter avec Napoléon, recruter Attila, tout en utilisant les quelque 250 bâtiments, véhicules, outils et armes mis à votre disposition. ■



Je sais, vous allez nous dire que c'est un poisson d'avril à retardement et tout ça, ben non. Nous avons vu *Heart of Darkness*, film. — Oui, oui,

vous lisez bien, la version PC a même été livrée au distributeur, et si sa sortie n'est pas prévue avant début juillet, c'est uniquement parce qu'une sortie conjointe sur console est au programme. Alors qu'en est-il ? Et bien je vais décevoir ceux qui l'attendaient au tournant, c'est génial. — Ben vi je sais, c'est éternel mais c'est comme ça. On se disait qu'avec tant de retard, le jeu serait probablement complètement dépassé, il

n'en est rien. Non seulement il est beau, jouable sur 486 (vous lisez bien), la difficulté de progression est hyper bien dosée, les scènes cinématiques sont somptueuses et elles ne tombent pas comme des cheveux sur la soupe, c'est hyper jouable et la musique, ainsi que l'ambiance sonore, risquent de se hisser au niveau de référence. Va falloir qu'on trouve autre chose pour déverser notre bile (vous inquiéter pas on va trouver...). ■

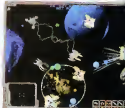


## Coup de cœur

## On se shoot sur le Net!

Faute de distributeurs, les shoot'em up 2D s'offrent aux amateurs du genre par le biais du Net. Après l'excellentissime *Demonstar* de Ionos, nous avons droit ce mois-ci à **Swarm**. Développé et

autopublié par **Reflexive Entertainment** ([www.reflexive.net](http://www.reflexive.net)), ce shoot multidirectionnel à la Bosconian (le classique de Namco) est d'une redoutable efficacité. Entièrement jouable à la souris, doté d'une centaine de niveaux dont la résolution peut monter de 640 x 480 à 1 280 x 1 024, **Swarm** fait partie de ces petits jeux indispensables, permettant entre autres de survivre à une overdose de Word. Sans *Demonstar*, je serais mort à l'heure qu'il est et si je survise encore quelques mois, ce sera grâce à **Swarm**. Et pour encourager ce genre d'initiative, on passe la démo sur net-CD ! ■



## FONDS DE TIROIR

En attendant la sortie de **C&C 2** (Tiberien Sun), Virgin rentabilise actuellement ses vieux titres. Outre la sortie imminente de *Dune 2000*, l'éditeur vient en effet

d'annoncer pour mai un pack comprenant **Command & Conquer Gold** (la version Win95 ou SVGA) et son add-on (*Opération Survie*). Vendue environ 170 F, cette réédition répondra au doux nom de *L'Intégrale* : *Conflit du Tibérium*.

À noter également, la sortie à un nouveau prix (environ 250 F) et sous un nouveau packaging de **Lands of Lore II**, accompagné de son patch D3D et d'un CD making-of. ■



**MAINTENANT IL EST TEMPS DE PASSER  
AUX CHOSES SÉRIEUSES!**

**FORMULA 1**

**97**



**LA SIMULATION DE FORMULE 1 1997 UN PRODUIT OFFICIEL DE LA  
FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP**

- \*TOUS LES CIRCUITS \*TOUTES LES ÉCURIES
- \*8 ANGLES DE CAMÉRA \*CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES VARIABLES
- \*DES COLLISIONS EN 3D \*MODE ARCADE ET MODE GRAND PRIX
- \*COMMENTAIRES EN DUO DE JACQUES LAFFITE ET JEAN-LOUIS MONCET
- \*JUSQU'À 8 JOUEURS EN RÉSEAU \*MODE SIMULATION AMÉLIORÉ.

LES VRAIS CIRCUITS SONT FIDÈLEMENT RETRANSCRITS. POUR CE QUI EST DE LA CONDUITE À  
PROPREMENT PARLER, LES SENSATIONS SONT TRÈS BIEN RENDUES.

GEN 4

UN MILLIÈME EXCEPTIONNEL, AUSSI BEAU QUE COMPLET. TELLEMENT ABOUTI, QUE L'ON SE  
DEMANDE BIEN COMMENT IL SERAIT POSSIBLE D'ALLER ENCORE PLUS LOIN EN TERMES DE  
CARACTÉRISTIQUES ET DE PERFORMANCES. PC MAG LOISIRS,

17 / 20

QUE DE PROGRÈS DEPUIS LA VERSION PLAYSTATION ! SON APPROCHE << GRAND PUBLIC >> EN  
FAIT UN JEU DE COURSE DOTÉ D'ÉVIDENTES QUALITÉS.



[www.psygnosis.com](http://www.psygnosis.com)





## 101, pluie d'hiver

Le genre actionaventure s'est découvert une seconde jeunesse, depuis la démocratisation des cartes accélératrices 3D et le succès de Tomb Raider. Loin

de **O.D.T** (chez **Psygnosis**) ne constitue donc qu'une demi-surprise. Graphiquement superbe, ce titre profitera d'un moteur 3D jugé «hyper puissant» par la fiche de presse. Elle ne précise pas, en revanche, si les quatre personnages proposés seront «hyper burnés», se contentant de stipuler que le jeu intégrera des éléments RPG. ■

# Chris Roberts veut l'oscar



Hark, avec Jean-Claude Vannande et Léon. 1. l'affiche avec Saffron Burrows (*Au Nom du Père*). 2. Tchakly Karyo (*Witla, Crying Freeman, Dobersmann*) dans celui du Commandant James «Paladin» Tagger, et Matthew Lillard (*Scream, Serial Mother*) qui incarnera bien sûr Todd «Maniac» Marshall ! Si l'expérience de Chris Roberts dans le domaine de la réalisation est des plus limitées, il aura au moins eu l'intelligence de bien s'entourer !



## Rang dedans

LA GRANDE  
ÉVASION

**Chris Taylor, le concepteur de Total Annihilation, a quitté mi-mars Cavedog Entertainment. La rumeur veut que ce soit pour se consacrer à Zappy, son cochon d'Inde atteint d'une maladie incurable. Mais à votre place, je n'y accorderais pas grand crédit. Après s'être enfuis de LucasArts, où ils avaient officié sur Jedi Knight, Ray Griesko et Robert Huebner ont créé Nihilistic Software avec un certain Steve Tietze (ex-Regue Entertainment). Distribué par Activision, Nihilistic nous prépare un RPG en 3D pour... fin 99 !**

Autant vous dire qu'après Starcraft, il va être très difficile de percer dans le genre de la stratégie en temps réel. Je ne pense pas d'ailleurs que **TalonSoft** ait la prétention de supplanter le titre de Blizzard avec son **Tribal Rage**, ou alors ils se mettent furieusement le doigt dans l'œil (et je reste poli). Graphiquement très proche de K.K.N.D. (le premier), ce nouveau C&C-like ne sort clairement pas sur sa réalisation pour sortir du lot. Il mise tout, mais alors abasourdement tout, sur sa fibre humoristique (et son système de campagne dynamique, soyons honnêtes). L'intrigue du jeu vous met ainsi tout de suite dans l'ambiance, en présentant deux des sur tribus postapocalyptiques du jeu : les **Bikers** et les **Recycleurs**. Il ne vous reste plus qu'à espérer que le prix ne soit pas, lui aussi, hilarant.



# DANS ARMOR COMMAND, SI VOUS VOUS CONTENTEZ DE CE TYPE DE DÉFENSE...



## VOUS ALLEZ VOUS FAIRE TRÈS MAL !

- Plusieurs types de vues :  
vue de dessus, vue 3D subjective
- 48 missions progressives  
dont 4 missions d'entraînement.
- Jouable jusqu'à 4 en réseau

"Sa réalisation de toute beauté  
et son interface très puissante  
devrait captiver un large public".  
(JOYSTICK)

Le nouveau jeu de Edward Kilham,  
le développeur des hits X-Wing™ et Tie-Fighter™.



Trucs et Astuces  
au 36 15 ACCLAIM®  
ou au 06 36 68 21 66\*



DISTRIBUÉ PAR  
**Acclaim**

#### HyperBolo Studios

vient d'annoncer l'adaptation prochaine du jeu de rôle papier **Mage : The Ascension**. Développé en partenariat avec White Wolf, à l'origine du *3D*, ce titre combine un moteur graphique en 3D temps réel à la technologie VirtualCinema de HyperBolo, utilisée sur le prochain jeu *The X-Files* (Fox Interactive). **Mage : The Ascension** sortira en deux versions : Solo et Internet.

#### Le nouveau clavier

**Ceratach France** possède deux originalités : son nom (**Accuratus** !) et son format. **Accuratus** est en effet le premier clavier « Euro », puisqu'il possède une touche consacrée au symbole de la monnaie européenne.

• **Levi's** a entièrement « redesigné » son site avec l'aide de la société Latéral. Il comprend désormais de nombreux petits jeux ambicaux sérieux et une tonne d'infos sur sa dernière pub ! ●

## Cours , cours !

Pour l'instant sans distributeur, **Allen Earth** est un jeu d'aventure/action, développé par **Beam Software** (K.K.N.D.). Doté d'une présentation en 3D isométrique et de somptueux décors précalculés, ce titre dispose sur le papier d'atouts non négligeables. À commencer par un scénario du feu de dieu ! Le jeu parvient en effet à réaliser le combo scénaristique ultime : une hécatombe nucléaire doublée d'une invasion alien ! Ces derniers, les **Rakshas**, affectant

par-dessus tout la chasse à courre, vous incarnez un cerf humain, bien décidé à faire de vieux os ! Mêlant exploration, réflexion et action, **Allen Earth** utilise, a priori, un système de combat à la fois au clavier et à la souris. ■



## SSI HANTE LES PANZER

Après un **Spearheads** décevant, et un **M1 Tank Platoon 2** satisfaisant, c'est au tour de **SSI** de s'essayer à la simulation de tank 3D avec **Panzer Commander**. Premier constat : le moteur 3D, made in **SSI**, pédales dans la semoule (pour l'instant). Le jeu devra donc compter sur sa richesse (éditeur de scénarios, évolution de la carrière du joueur, multiples vues intérieures et extérieures, option Multijoueur) et son réalisme (gestion du relief, modèles physiques réalistes, mouvements variant en fonction du terrain) pour survivre. ■



## Hugh !



**Fields of Fire** est un jeu de stratégie en temps réel... qui ne ressemble absolument pas à *Alerte Rouge* (enfin). Ici point de *blitzkrieg*, ni de tanks à produire à la chaîne. La guerre se joue à échelle humaine et non industrielle. Et pour cause, le jeu se déroule au 18<sup>e</sup> siècle, à une époque où le M1 Abrams n'a pas encore remplacé le bon vieux Tomahawk ! Le jeu oppose ainsi Anglais et Français dans leur conquête de la frontière Est entre les États-Unis et le Canada. Après avoir choisi d'incarner l'un des quarante personnages du jeu (du guerrier amérindien au soldat français), chacun possède une personnalité, une voix et des attributs propres, vous aurez à accomplir une trentaine de missions. Si les personnages se contrôlent comme dans un *C&C-like* (avec possibilité de créer des groupes, etc.), chacun possède ses caractéristiques et son inventaire. Vous pouvez ainsi enseigner à vos troupes certaines compétences, négocier avec l'ennemi, commercer, chasser, etc. Graphiquement indigent, malgré ses graphismes SVGA 16 bits, **Fields of Fire** séduit sans mal grâce à son côté aventure/rôle. ■

## fréquence RPG

Soyons clairs, si quelques-uns des titres composant cette compilation, sont sortis bien avant la fossilisation du premier troglodyte, **The Ultimate RPG Archives** n'en reste pas moins une véritable aubaine pour les nostalgiques du jeu de rôle PC. Vendu environ 300 F, ce pack **Interplay** comprend en effet douze classiques du genre, soit la trilogie *Bard's Tale* et son *Construction Set* (le *Bard's Tale* n'était pas né lorsque le premier est sorti !), *Might & Magic Clouds of Xeen* et *Darkside of Xeen*, *Stonekeep*, les excellents *Ultima Underworld I & II*, *Dragon Wars*, *Wasteland* et *Wizardry Gold* ! Seule ombre au tableau, tous ces titres sont en anglais, tout comme le manuel de jeu. Seule une petite notice d'installation nous fait la grâce d'être en français. ■



# LE VISAGE DE LA GUERRE MODERNE



**LA  
MEILLEURE  
SIMULATION  
DE GUERRE  
TERRESTRE  
MODERNE.**

**ACTION INSTANTANÉE :** JETEZ-VOUS AU CŒUR DE L'ACTION DANS UN SCÉNARIO DE BATAILLE UNIQUE OU VOUS REPREZ EN ÉCHÉC AUX TÂCHES ASSIÉES DE 10-30 JEU. ÉLISEZ INSTANTANÉMENT LES CIBLES : SUIVRE UNE PÉRIODE D'ATTENTE DANS DES « VÉRITABLES » ÉCHOS DE L'ADVERSITÉ. LE TRUC ASSASSIN : L'ADVERSITÉ, À TOUT JOUR ET À TOUT JOUR.

**UNION BATAILLE UNIQUE :** VIVRE EN GRANDS ADVENTURERS DANS CE JEU, AVEC EN PARTICULIER LES 2 « HANGOUTS » LAURENCE DU CÔTÉ ET DE LA CÔTÉ DE L'EST.

**CAMPAIGNES :** LA BATAILLE DU GOLFE II, AFRICA II, WIT, LA RUSSIE CRISTALLE, LES SAUVAGES ET L'EST DE L'EST.

**MULTIJOUEUR :** JEU EN MULTIJOUER EN PÉRIODE, VOUS POUVEZ ÉGALEMENT UTILISER UN MODÈLE DE L'ADVERSITÉ POUR EN APPRENTISSAGE À TOUT.



CD-ROM

**MICROPROSE**

[www.microprose.com](http://www.microprose.com)

© 1996 Micro Prose Software, Inc. Tous droits réservés. MICROPROSE et M1 TANK PLATOON 2 sont des marques de Micro Prose Software, Inc. et de ses sociétés affiliées. Tous les autres noms sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. IMAGES 110/25/10/00. D&D - 100% APPROUVÉ LE 10/00/97



dernier en date est aussi son premier jeu en 3D. Il s'agit de M.D.K., qu'il a conçu pour les services de Shiny Entertainment. Après cette première escapade tridimensionnelle, Nick décide de voler de ses propres ailes. Il quitte Shiny et emmène par la même occasion la quasi-totalité de son équipe. Sont présents au bataillon : Andy Astor, Bob Stevenson, Shawn Nelson et Tim Williams. À l'exception du premier, ce sont tous des artistes. Shawn Nelson a d'ailleurs reçu de multiples prix d'animation. Le sixième homme à mettre le pied chez Pla-



**P**lanet Moon Studios n'évoque sans doute rien de familier pour la plupart d'entre vous. Mais ne vous en faites pas, ce n'est pas encore péché mortel de ne pas posséder la science infuse !

Planet Moon Studios a donc vu le jour en juillet dernier au nord de San Francisco, à Sausalito. Contrairement à ce que semble indiquer le nom de la compagnie, les fondateurs sont loin d'avoir la tête dans la Lune. En effet, Nick Bruty, le président, est un véritable pionnier du jeu vidéo. En quinze ans, cet artiste de génie a travaillé sur des petits bijoux comme *Aladdin*, *Cool Spot* et *Earthworm Jim*. Le



Développé par Planet Moon Studios, des dissidents de Shiny Entertainment, *Giants* veut s'imposer comme une référence du *gameplay*. En tout cas, il s'annonce comme l'un des titres forts de cette fin d'année. Les géants n'ont plus des pieds d'argile...

*Des pas de...*

# Giants

net Moon Studios s'appelle Scott Guest. Il assiste Andy dans ses fonctions de programmeur. Bref, six personnes c'est deux fois moins que la moyenne, voire trois. Leur premier jeu n'en est pas pour autant diminué. Bien au contraire, *Giants* possède vraiment un style unique.

### J'aurais voulu être un... artiste !

L'esthétique de ce titre est si peaufinée qu'on a parfois l'impression de regarder une fresque de maître (Ndlr : Tommy est toujours persuadé que la Joconde est un super héros Marvel). Comme vous pouvez le voir sur les photos jointes à cet article, les décors sont vraiment incroyables. Dans *M.D.K.*, Nick et ses fins limiers ont utilisé du noir et d'autres coloris



sombres pour cacher des polygones. Planet Moon a privilégié une approche plus pastel et lumineuse.

Le ciel de *Giants* est l'une des premières surprises du jeu. Il ne s'agit plus d'un simple fond en 2D. Les textures sont affichées sur une grille en 3D. Cette astuce donne une véritable impression de profondeur. Impression accrue par le mouvement des textures. Si vous n'êtes pas encore convaincu, il est aussi possible de voler au-delà des nuages jusqu'au centre d'une somptueuse et psychédélique nébuleuse. Vous y traversez un nombre fou d'anomalies météorologiques. Toutes plus belles les unes que les autres. Les îles, et la masse d'eau qui les entoure, font aussi la fierté des développeurs de Planet Moon Studios. Des milliers de petites étincelles miroitent à la surface de l'eau. C'est très féérique. Quant à la topographie des îles, elle est complètement délirante. Un des llocs a d'ailleurs une forme de langue entourée de dents. Mais ces descriptions ne suffisent décidément pas à rendre justice au travail effectué par les graphistes, regardez tout simplement les photos ! Vous remarquerez d'ailleurs la présence discrète (N.d.l.r. : l'ab-

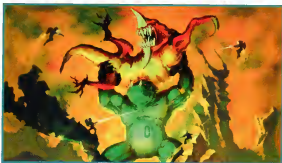




sence ?) de brouillard. Je précise pour les néophytes que ce n'est pas un effet de style. De nos jours, le fog anglais est utilisé pour dissimuler une grande partie des polygones affichés. Étant donné la taille des niveaux dans *Giants*, c'est une véritable prouesse technique... Vous l'avez bien compris, ce jeu s'annonce très prometteur d'un point de vue graphique.

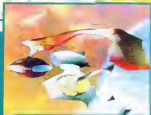
### Menace intergalactique

Côté gameplay, *Giants* vous réserve aussi quelques surprises de taille. L'histoire débute sur un petit lopin de terre qui flotte au centre d'une nébuleuse. Une sorte de paradis perdu dans la voie lactée... Trois camps différents se disputent ce jardin des dieux : les Meccaryns, les Sea Reapers et Kabuto. Les Sea Reapers sont un peuple de femmes natives de cet eden

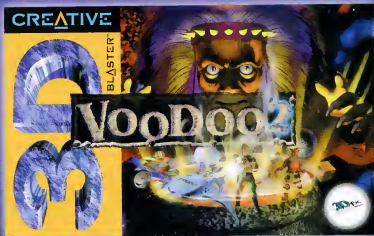


ryns débarquent de l'espace. Ces derniers viennent de subir de fortes pertes au cours d'une énorme bataille intergalactique et leur vaisseau a besoin de quelques réparations... Comme vous pouvez le voir, chaque camp a ses raisons. Kabuto utilise sa force colossale pour protéger son île. Les Sea Reapers se déplacent sur les eaux à la vitesse de la lumière et maîtrisent la magie dans l'unique but de récupérer ce qui leur appartenait. Quant aux Meccaryns, ils

de l'espace. Apparemment tout semblait bien se dérouler jusqu'au jour où les Sea Reapers décident de créer le géant, Kabuto. Kabuto est sensé les protéger contre l'invasisseur dont les prophéties parlaient. Malheureusement, les événements prennent une tournure plutôt catastrophique pour les Sea Reapers. En effet, Kabuto est conçu avec une seule idée en tête : protéger l'île. Cette réalité se transforme en quelque chose du genre : « Moi Kabuto ! Ça est mon île ! Moi pas aimer Sea Reapers ! Moi casser Sea Reapers. » Bref, il décime tout simplement la moitié de la population. Le reste se réfugie sur les mers. Vlà t'y pas qu'au milieu de tout ça, les Mecca-



# Pour trouver plus rapide que la Voodoo2



## il vous reste la magie noire.

Se déplacer à la vitesse de la lumière ? Ce n'est pas sorcier ! 3D Blaster™ Voodoo2 offre une vitesse inégalée dans vos jeux 3D, grâce à ses 3 processeurs fonctionnant en parallèle. Laissez-vous envoûter par la magie : ses performances, sa qualité d'image, ses effets 3D et sa jouabilité en font la carte la plus rapide de la planète. Et si une carte Voodoo2 ne vous suffisait pas, vous pouvez toujours en installer deux et doubler les performances ! 3D Blaster Voodoo2 est la seule carte accélératrice 3D assez envoûtante pour porter le nom officiel Voodoo2 de 3Dfx™ Interactive.

Rendez-vous chez votre revendeur le plus proche et initiez-vous sans attendre à la magie de 3D Blaster Voodoo2. Appelez le 01 39 20 86 03 et recevez gratuitement votre CD ROM de démonstration Creative.

### Caractéristiques et spécifications

- Jusqu'à 12 Mo de mémoire ultra rapide pour des performances maximales
- Gère 160 000 000 texels à la seconde
- Multiple par 2 le nombre d'images par seconde de la première Voodoo 3Dfx™
- Le standard d'accélération 3D le plus suivi par l'industrie du jeu.
- Livré avec 4 jeux complets fantastiques :  
G-Police, Ultimate Race Pro, Actus Soccer 2 et Incoming



C'est clair, votre PC a du potentiel !

**CREATIVE**

WWW.SOUND BLASTER.CI™



► connaissent la technologie, volent donc à l'aide de Jetpacks et ont besoin de quelques ressources pour réparer leur croiseur.

En tant que joueur, vous avez accès à l'un des trois camps. Giants est une sorte de jeu d'action avec un gros penchant pour la stratégie. En effet, jouer Kabuto ou les Meccaryns n'a rien de semblable. Pour



commencer, Kabuto est une âme solitaire. Pour ce géant, le but du jeu est d'utiliser son île à son avantage. Il peut en effet changer les éléments du décor pour tendre des pièges à ses adversaires ou tout simplement les manger. Kabuto doit aussi faire attention aux créatures qui évoluent sur son île. S'il en fait son petit quatre heures, il récupère un tanti-

net d'énergie. En revanche, les Meccaryns essayeront plutôt de lui voler sa nourriture car la seule façon d'avoir Kabuto c'est à l'usure. Les Meccaryns ont aussi accès à leur vaisseau (qui stationne juste à la périphérie de la nébuleuse) pour aller chercher de nouvelles recrues. Vous pouvez jouer jusqu'à cinq Meccaryns. Puisque les Meccaryns volent, ils ont aussi accès à plus d'îles. Ils cachent ainsi leurs ressources loin de Kabuto. Eh oui ! Il est aussi question de ressources dans Giants. On les appelle les Smarties. Lorsque vous trouvez un de ces Smarties, vous devez le cacher et continuer à le nourrir pour qu'il reste heureux. Au bout d'un certain laps de temps, le Smarties vous fera un cadeau. Plus vous avez de Smarties plus les cadeaux sont utiles. Le seul problème, c'est que nos Smarties n'ont aucune loyauté. À vous de ne pas vous les faire voler.

### Cours de langue

Vous comprenez donc l'intérêt d'un jeu comme Giants en réseau. Chaque camp a une façon entièrement différente de jouer. Imaginez-vous aux commandes de Kabuto contre des Meccaryns qui vous harcèlent en tournoyant autour de vous. C'est un peu le King Kong du jeu vidéo ! Avec un peu de dextérité vous pouvez happer un adversaire. Cette animation est d'ailleurs somptueuse puisque la mâchoire de Kabuto est indépendante de sa langue (en 3D). Lorsque vous essayez d'attraper un ennemi entre vos dents, la langue suit extrêmement bien le mouvement de votre tête. Toujours côté innovation, vous pouvez garder la caméra en vue subjective ou la placer entre les jambes de Kabuto. C'est une grande première dans le jeu vidéo... Bref, ce ne sont pas les idées qui manquent chez Planet Moon Studios. Prévu pour la fin de l'année, ce titre édité par Interplay devrait faire des heureux... ■

Tommy Francois



UN TRUC A DECOIFFER LES DERNIERS BARONS DE LA DROGUE COLOMBIENNE

# TEAM APACHE™

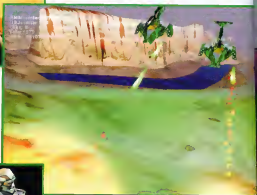
PC CD-ROM  
Windows 95  
Sortie Été 1998

simis

MINICAP

Distributeur en France pour  
**EIDOS**  
Interactive  
Partenaire de Microsoft





**A**près l'énorme succès de *The 7th Guest* et *The 11th Hour*, Trilobyte a décidé de se lancer dans un nouveau genre. Fini le temps des aventures en Full Motion Video, Graham Deville, l'un des deux fondateurs de Trilobyte, s'oriente à présent vers le jeu en réseau. C'est un projet qu'il convoite depuis la sortie de *7th Guest*. Malheureusement, l'éditeur de Trilobyte à l'époque, Virgin Entertainment, voulait absolument une suite. Pas question de gâcher une opportunité en or ! Succès et intérêts financiers obligent, Graham a remis à plus tard ses plans. Malheureusement, *Dune 2*, *Warcraft* et *Command & Conquer* sont sortis entre-temps. Une petite claque d'autant plus difficile à digérer que *The 11th Hour* n'a pas vraiment eu le succès escompté par Virgin. Cependant, Graham Deville n'a jamais arrêté de travailler sur son moteur réseau. Tout était donc prêt

**Extreme Warfare se veut le dernier cri en matière d'innovation. Que ce soit au niveau de la technologie, des graphismes ou du jeu en réseau, Trilobyte n'a négligé aucun de ces aspects. Extreme Warfare risque d'être l'un des gros titres de cette fin d'année.**

dès les premières heures du développement d'*Extreme Warfare*. Afin de se démarquer de ses concurrents Westwood et Blizzard, l'idée originelle de Trilobyte était de réaliser un jeu de stratégie en 3D avec une caméra placée au-dessus de l'action. Après quelques mois de travail, Graham Deville est rentré en contact avec Red Orb, qui était très intéressé par le nouveau projet de Trilobyte. Une fois les contrats signés, le producteur de *Red Orb* a fait remarquer qu'il serait dommage de ne pas déplacer la caméra puisque le moteur était entièrement en 3D.

#### Moteur intense

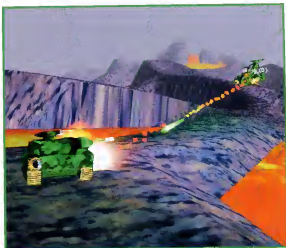
Lentement mais sûrement, *Extreme Warfare* s'est donc transformé en un véritable jeu de stratégie en 3D où vous avez l'option de jouer avec la caméra de votre choix. De la simple vue à la *Doom* jusqu'à une

## Le moteur de la guerre

# Extreme Warfare

perspective arrière, en passant par le traditionnel plan aérien, Extreme Warfare vous donne même la possibilité de sauvegarder la caméra de votre choix. Afin de ne pas ralentir le moteur du jeu, les programmeurs d'Extreme Warfare changent les modèles en temps réel. En d'autres termes, ils passent d'un modèle en 700 polygones à une version en 400, puis en 150 pour finir avec une dizaine de polygones lorsqu'un personnage est éloigné de l'action. C'est une technique relativement commune mais vraiment nécessaire dans le cadre d'un jeu de stratégie.

D'autant plus que le moteur 3D d'Extreme Warfare est vraiment « intense ». Pour commencer, il affiche un ciel totalement en 3D. Ce dernier est réalisé sur deux niveaux. Le premier est une grande texture qui « scrolle » dans une direction. Le second, localisé plus



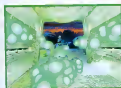
bas, « scrolle » plus rapidement dans une direction différente. Il est aussi transparent. Le tout donne un effet parallaxe vraiment sympathique. On a l'impression d'être sur une autre planète.

### Un autre monde

Ça tombe bien puisque le jeu se déroule sur Mars. Les humains et des extraterrestres, les Sway, se disputent le contrôle de la planète rouge. Le scénario est loin d'être bateau. En effet, les humains ne sont pas forcément les gentils. Tout dépend du point de vue adopté. Mais les concepteurs m'ont fait promettre de ne pas trop en révéler sur le scénario car ils estiment que c'est un des points forts d'Extreme Warfare.

Chaque mission tourne autour du même scénario d'un point de vue différent. Vous avez l'opportunité de jouer un bon nombre de véhicules différents. Vous commencez la partie dans la peau d'un humain. Ce dernier a accès à six véhicules différents du type tank, hélicoptère ou Jeep.

Les terrains sont entièrement modélisés en 3D, ce qui permet de donner un relief très accentué. En général, les programmeurs définissent un tableau de hauteurs. Ils donnent ainsi une coordonnée verticale à chaque point de la surface. Le problème avec cette technique réside dans l'utilisation d'une grille en 2D sur un terrain 3D. En d'autres termes, vous ne





La modélisation tout en 3D du terrain influence aussi énormément l'intelligence artificielle. Tous les jeux de stratégie utilisent des tableaux de hauteurs sur lesquels le programmeur se réfère pour coder le mouvement des unités que vous ne contrôlez pas. C'est une sorte de raccourci pour ne pas avoir à s'occuper d'un mouvement tridimensionnel. Dans le cas d'Extreme Warfare, les programmeurs ont eu beaucoup plus de travail car ils doivent s'occuper d'un troisième axe : la hauteur. Ils sont obligés de le faire de par la nature du jeu. Toutes les structures aériennes et souterraines doivent être prises en compte par l'ordinateur. Lorsque nous sommes allés visiter Trilobyte, l'intelligence artificielle était loin d'être aboutie. Cela dit, si les programmeurs réussissent à gérer ce paramètre avec succès, Extreme Warfare devrait être l'un des premiers jeux avec une véritable intelligence artificielle en 3D. Un titre à suivre. ■

Tommy Francois

► pouvez avoir de points qui se superposent comme des ponts au-dessus d'une rivière. Et si point il y a, vous ne pourrez pas passer sous sa structure.

### Le souci du détail

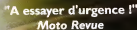
Le terrain est aussi beaucoup moins détaillé car les artistes n'ont pas un contrôle total sur les textures appliquées. Ce système permet de gagner énormément en rapidité au détriment de l'esthétique. Ceci dit, les concepteurs ont créé des niveaux avec des bases souterraines et une multitude d'obstacles derrière lesquels vous pouvez cacher vos unités. Extreme Warfare est l'un des premiers jeux de stratégie où on peut réellement infiltrer des structures. Les décors regorgent de fosses où il est possible de dissimuler ses forces. Il est donc plus facile de piéger son adversaire.

Les modèles sont aussi plus détaillés que dans la majorité des jeux. Au lieu de poser une seule page de textures sur un modèle 3D avec une résolution définie par la taille de cette dernière, les artistes peuvent appliquer des pages de textures à plusieurs facettes sur chaque modèle. Le souci du détail est donc présent dans la réalisation des personnages et des véhicules. C'est très important pour un jeu où l'on joue avec la caméra.





## Pour admirer le



*La course de motos qui décoiffe sous le casque !*



 **Géant.** J'ai envie



attendent. Vos adversaires sont d'ailleurs un peu plus surnaturels que dans les derniers Prince of Persia. Les concepteurs se sont en effet inspirés de mythes, comme *Les Contes des mille et une nuits*, ainsi que d'autres recueils du genre. Côté pièges, on trouve toujours les piques qui sortent du sol, les grandes lames coupantes et d'autres obstacles aussi affûtés que désagréables. Votre victoire sera liée à votre capacité à vous sortir de situations toutes plus folles les unes que les autres.

### Moteurs à tout faire

Red Orb a bien sûr rajouté de nouvelles attractions au programme, mais nous n'avons pas eu la chance de les admirer. Les concepteurs sont en effet restés très discrets sur beaucoup de points. En revanche, on sait que les salles qui se remplissent d'eau ont disparu, celles-ci étant pour le moins difficiles à gérer dans un environnement tridimensionnel. Domage ! L'environnement étant passé de la 2D à la 3D, le personnage a suivi le mouvement. Il a maintenant accès à une plus grande panoplie d'armes sophistiquées, du genre arc et sabre. Bref, de quoi larder dans la joie et la bonne humeur vos adversaires. D'un point de vue technique, les concepteurs ont adopté le discours de John Romero (Doom, Quake) : pourquoi perdre son temps à créer un moteur quand il en existe déjà d'excellents. Utiliser un moteur déjà existant permet à l'équipe de développement de concentrer ses efforts sur le jeu et de ne pas perdre son temps à corriger tous les pro-



C'est à Jordan Mechner que l'on doit Prince of Persia, un jeu qui a créé un standard d'animation et de gameplay en son temps. En effet, ce fut une des premières bonnes applications du rotoscoping dans un jeu vidéo. Presque dix ans plus tard, Jordan Mechner revient à la série. Embauché en tant que consultant sur le concept du jeu, il a surtout participé à l'écriture du scénario (en gros, il va toucher un bon paquet de royalties). L'histoire de Prince of Persia 3D reprend les événements juste après la fin du second épisode (*The Shadow and the Flame*). Le prince et la princesse sont donc mariés et vivent heureux. Chouette ! Les choses ne sont pourtant pas aussi simples. Le sultan a un frère, Assan, qui lui n'est pas heureux. Et pour cause, la princesse avait été promise à son fils Rugnor. Spolié, Assan tend un piège à la (toujours) charmante jeune fille et l'entraîne au palais de Rugnor. Votre mission : sauver votre princesse des griffes du grand méchant pas beau. Un concept simple mais qui semble toujours payer. Cette nouvelle aventure vous replace dans le contexte du Prince of Persia original. Armé de votre fameuse épée, vous partez en quête de votre bien-aimée. Une myriade de pièges et d'ennemis vous

Prince of Persia est enfin de retour. Après cinq longues années d'absence, Red Orb a repris à vous offrir une nouvelle version de ce grand classique. Il s'agit bien sûr d'une version 3D. Reste à savoir si ce nouvel épisode sera fidèle à son grand frère...

**La légende continue...**

# Prince of Persia 3D



tièmes techniques liés à la réalisation d'une routine 3D. Red Orb a donc eu recours aux moteurs Motivati et NetImmense, qui s'occupent de toutes les animations, des graphismes et même de l'intelligence artificielle ! Ces moteurs sont relativement puissants puisqu'ils permettent de réaliser tous les effets spéciaux actuellement visibles dans les jeux 3D. Prince of Persia 3D tournera d'ailleurs uniquement sur un PC muni d'une carte accélératrice. Des versions Direct3D, OpenGL et 3Dfx Glide sont prévues à cet effet. Motivati, de Motion Factory, supporte particulièrement un système d'animation IK (*Inversed Kinematics*). Les mouvements des personnages réagissent ainsi à l'environnement. Lors des combats par exemple, les animations sont influencées par le choc des sabres. Les amateurs de Prince of Persia 3D se sont d'ailleurs inspirés de la gymnastique pour réaliser les mouvements du prince. Red Orb a mis un point d'honneur à travailler les animations pour ne pas trahir les deux précédents titres. Pour conclure, Prince of Persia 3D semble rester fidèle à son prédécesseur. Les concepteurs ont savamment dosé aventure et action, tout en proposant une interface simple. Il ne nous reste plus qu'à prier pour que les derniers mois de développe-

Tommy François



600 SHANNON BLVD. #200



PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU  
48H CHRONO

EN 

04.73.60.00.18

3615 CENTSOFT

FAX 04.73.60.00.17

[illegible]

19	PHANTOM FORCE	374
20	PHIL SMOULSON (S)	374
21	PHILIPPO (S)	374
22	PHILIPPO (S)	374
23	PHILIPPO (S)	374
24	PHILIPPO (S)	374
25	PHILIPPO (S)	374
26	PHILIPPO (S)	374
27	PHILIPPO (S)	374
28	PHILIPPO (S)	374
29	PHILIPPO (S)	374
30	PHILIPPO (S)	374
31	PHILIPPO (S)	374
32	PHILIPPO (S)	374
33	PHILIPPO (S)	374
34	PHILIPPO (S)	374
35	PHILIPPO (S)	374
36	PHILIPPO (S)	374
37	PHILIPPO (S)	374
38	PHILIPPO (S)	374
39	PHILIPPO (S)	374
40	PHILIPPO (S)	374
41	PHILIPPO (S)	374
42	PHILIPPO (S)	374
43	PHILIPPO (S)	374
44	PHILIPPO (S)	374
45	PHILIPPO (S)	374
46	PHILIPPO (S)	374
47	PHILIPPO (S)	374
48	PHILIPPO (S)	374
49	PHILIPPO (S)	374
50	PHILIPPO (S)	374
51	PHILIPPO (S)	374
52	PHILIPPO (S)	374
53	PHILIPPO (S)	374
54	PHILIPPO (S)	374
55	PHILIPPO (S)	374
56	PHILIPPO (S)	374
57	PHILIPPO (S)	374
58	PHILIPPO (S)	374
59	PHILIPPO (S)	374
60	PHILIPPO (S)	374
61	PHILIPPO (S)	374
62	PHILIPPO (S)	374
63	PHILIPPO (S)	374
64	PHILIPPO (S)	374
65	PHILIPPO (S)	374
66	PHILIPPO (S)	374
67	PHILIPPO (S)	374
68	PHILIPPO (S)	374
69	PHILIPPO (S)	374
70	PHILIPPO (S)	374
71	PHILIPPO (S)	374
72	PHILIPPO (S)	374
73	PHILIPPO (S)	374
74	PHILIPPO (S)	374
75	PHILIPPO (S)	374
76	PHILIPPO (S)	374
77	PHILIPPO (S)	374
78	PHILIPPO (S)	374
79	PHILIPPO (S)	374
80	PHILIPPO (S)	374
81	PHILIPPO (S)	374
82	PHILIPPO (S)	374
83	PHILIPPO (S)	374
84	PHILIPPO (S)	374
85	PHILIPPO (S)	374
86	PHILIPPO (S)	374
87	PHILIPPO (S)	374
88	PHILIPPO (S)	374
89	PHILIPPO (S)	374
90	PHILIPPO (S)	374
91	PHILIPPO (S)	374
92	PHILIPPO (S)	374
93	PHILIPPO (S)	374
94	PHILIPPO (S)	374
95	PHILIPPO (S)	374
96	PHILIPPO (S)	374
97	PHILIPPO (S)	374
98	PHILIPPO (S)	374
99	PHILIPPO (S)	374
100	PHILIPPO (S)	374



## CD PROMO

[illegible][illegible][illegible][illegible]

**AMIGA PC-GEM** **CHALLENGE** SUB DOMINIO

**CARTE 30F**  
**MAKING GAMER**  
**1590F**

**DISC-VIDEO** FOR  
**FEEDBACK** FROM  
**MAKING** YOUR OWN  
**1000F**

### ACCESSOIRES

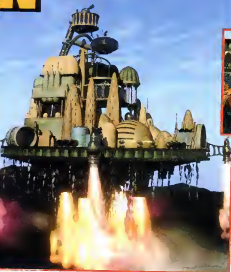
CARTE 386X MAXI GAMER<sup>1</sup>  
 CARTE 386X 1 MEG GAMER<sup>1</sup> 2 mb  
 1486X MASTER formula 1 color+speakers  
 1486X MASTER ACM game card  
 880 FLAVOR gamepad<sup>1</sup> buttons  
 TURBO FLAVOR gamepad 6 buttons turbo  
 MICROSOFT SHOWWIN 311 game pad 10  
 MICROSOFT SHOWWIN 311 joystick pro<sup>1</sup>  
 202 WHOLE 4 hole keyboard pro<sup>1</sup> 2 year  
 PRICE 15.49 30" x 20" + cables

3615 CENTS OF

 **CENTURY SOFT** BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM \_\_\_\_\_ TITRES \_\_\_\_\_ PREX \_\_\_\_\_  
 PRÉNOM \_\_\_\_\_  
 ADRESSE \_\_\_\_\_  
 CP \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_  
 VILLE \_\_\_\_\_  
 TYPE DE MACHINE \_\_\_\_\_  
☐ BROUILLÉ ☐ cyrille/Win/Keyser/passe CD charmes  
☐ CARTE BLEUE date d'expiration \_\_\_\_\_  
 Me \_\_\_\_\_  
☐ CD-RW ☐ \* Mailbox 800 551  
 Signature \_\_\_\_\_  
 Gd 170 \_\_\_\_\_

Point de part  
 Gd \_\_\_\_\_  
☐ NORMAL 100  
☐ TOULOUSE 100 gents 45  
☐ TOULOUSE 100 gents 100  
 TOTAL A PAYER 100



Côté scénario, l'équipe de Shadow Madness nous a ficelé une intrigue pleine de rebondissements. Vous incarnez Stinger, un jeune adolescent qui vit paisiblement dans le royaume d'Arkose. Alors que tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, la peste commence tout doucement à déclinir le



**L**a sortie de Final Fantasy VII marque sans doute le début d'une longue lignée sur PC. J'en veux pour preuve la dernière création micro de Crave Entertainment : Shadow Madness. À l'image de FFVII, il s'agit d'un RPG fortement influencé par l'univers de la console (Shadow Madness sort d'ailleurs aussi sur PlayStation). Et pour cause, les fondateurs de Crave Entertainment viennent presque tous de chez Square Soft. Dans l'éventualité où vous n'auriez pas encore fait la liaison, Square n'est autre que le développeur de FFVII. Logique et expérience oblige, les concepteurs de Shadow Madness se sont donc lancés dans un genre qu'ils connaissent relativement bien, voire par cœur : le jeu de rôle.

C'est à Seattle que Crave a ouvert ses portes l'an dernier. En quelques mois, cette nouvelle compagnie américaine nous a concocté un petit jeu comme on les aime. De l'humour, de bonnes idées, de beaux pixels font de Shadow Madness l'un des gros titres '94.

**Marche à l'ombre**

# Shadow Madness



royaume. Je vous le donne en mille comme en cent, Stinger se retrouve en un clin d'œil orphelin. Un statut hautement prisé dans les RPG consoles. Notre héros décide donc de partir en quête pour trouver un remède qui sauvera le restant de la population... Sans Famille à la rescousse ! Ses tribulations le font suivre le chemin qui mène à la capitale du pays, Karillon. Pas de surprise à ce niveau : la route est longue et truffée de pièges. Quelques hordes de monstres suivis de grands méchants pas beaux sont au menu. De quoi transformer votre aventure en un véritable calvaire.

### Effets plein l'écran !

Crave Entertainment promet d'ailleurs plus d'une cinquantaine d'heures de jeu pour venir à bout des multiples énigmes et autres arcanes mystérieuses de Shadow Madness. Mais on ne va tout de même pas se plaindre ! D'autant plus que la qualité des visuels de ce titre est exceptionnelle. À l'image de FFVII, les décors ont été modélisés sur Silicon Graphics en milliers de couleurs. Chaque scène est précalculée et affichée sur PC. Attention ! Ce n'est donc pas de la vraie 3D. Les personnages et les objets avec lesquels vous devrez interagir sont rajoutés sur les décors. Les artistes définissent ensuite les zones de l'image auxquelles vous avez le droit d'accéder ou non. Même si cela semble un tantinet restrictif, il suffit de jouer quelques minutes pour s'apercevoir qu'il n'en est rien. L'univers est si grand qu'il faut un peu focaliser la recherche du joueur. Toujours côté esthétique, les sorts de Shadow Madness sont incontestablement



l'un des points forts du jeu. Vous utilisez ces derniers pendant des phases de combat se déroulant en tour par tour. Vos personnages sont ainsi figés et choisissent les sorts ou les attaques nécessaires pour anéantir leurs adversaires. Cette technique permet aux artistes de Shadow Madness de réaliser des sorts bien plus travaillés qu'à l'accoutumée. Je dirais même plus, les effets spéciaux sont incroyables car ils occupent parfois la totalité de votre écran. Jouissif... Vous l'avez compris, Shadow Madness prend la relève de Final Fantasy VII.

Prévu pour cet été aux États-Unis, ce jeu signé Crave Entertainment devrait faire des heureux. Qui plus est, les personnages ne semblent pas tout droit tirés d'un dessin animé japonais et l'univers d'Arkose est un savant mélange de culture contemporaine et de magie. Stinger écume d'ailleurs les discothèques seventies à la recherche de... Vous n'avez qu'à demander à Éric ! ■

Tommy Francoisi

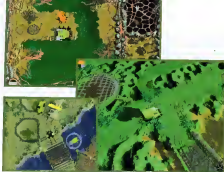




• Si vous êtes un fan de tout ce qui vient de chez l'ondé Sam, vous avez sûrement déjà entendu parler de Southpark, cette série de dessins animés complètement loufoques, qui pulvérise le phénomène des Simpsons. **Accalm** en a obtenu les droits afin de développer pour 1999... plusieurs produits. Par curiosité, faites un tour sur [www.comedycentral.com/southpark/](http://www.comedycentral.com/southpark/)

• **Grabase 98**, la 3<sup>e</sup> édition du Salon du Multimédia et des Nouvelles Technologies de Communication se déroulera les 15 et 16 mai, en plein centre de Clermont-Ferrand (Place des Salins). Ouvert au grand public, ce salon est destiné à informer, former et mettre en contact professionnels et particuliers.

• **TalonSoft** (front de l'Est, Age of Rite) nous prépare pour juin **Operational Art of War**. Ce wargame en temps réel se déroule de 1939 à 1955 et vous propose de contrôler de 129 à 40 000 (!) soldats.



## Les Vangers masqués

Mettez des Russes devant un ordinateur, laissez trainer à portée de leurs mains une bouteille de vodka, et vous obtenez un cocktail ludique inédit qui devrait rafraîchir un peu un marché saturé de suites du retour de la revanche du même jeu. Après la présentation du produit, nous sommes ainsi parvenus à la conclusion suivante : **Vangers** serait un croisement entre *MicroMachines* et *Commander Blood*.

En bref, vous devrez piloter des véhicules surarmés (façon *Mad Max*) et remplir des missions dans un univers composé de sept mondes aussi futuristes que délirants.

Bon avouons-le, on n'a pas vraiment tout compris. Une seule chose est certaine, le jeu mêlera joyeusement aventure et combats arcade. C'était pas le jour pour arrêter l'akool... (N.d.l.r. : avec toi c'est jamais le jour, Fred) ■

## Pétoires, poulets et Ovnis

Même s'il ne nécessite pas le jeu original, **Redneck Rampage Rides Again** se rapproche davantage d'une extension que d'une suite. Pour commencer, **Xatrix** n'a pas apporté la moindre amélioration au moteur graphique. L'animation est ainsi saccadée en 640 x 480

(sur un PII 3) et le jeu ne supporte toujours pas les cartes 3D (contrairement à ses confrères *Shadow Warrior* et *Blood*). Cette suite qui n'en est pas une (*Redneck 2* étant prévu pour la fin de l'année) propose deux épisodes originaux, de nouvelles armes (dont une arbalète tirant des pigeons bûgnés à la dynamite !) ainsi que de nouveaux ennemis. Parmi ces derniers, on trouve une grappe qu'il n'est pas rare de surprendre dans d'étranges positions en compagnie de « musculeux » tendance *Village People* ! Mais la principale nouveauté provient de la possibilité d'emprunter des véhicules. L'humour en revanche n'a pas changé... Le second épisode débute ainsi sur le crash d'un boeing au-dessus d'un murais (ce dernier étant d'ailleurs infesté d'Ovnis) ! ■



## Le baron reprend l'air

Après nous avoir déçus avec la version originale de **Red Baron 2**, **Sierra** sort maintenant la version française intégrale, qui comprend en bonus quelques améliorations notables. D'une part, le Multijoueur marche enfin, même s'il reste limité à quatre joueurs via le Net. D'autre part, cette nouvelle version intègre un plus grand nombre de vues fixes. Et enfin, les programmeurs se sont attachés à donner aux modèles de vol un semblant de réalisme. Tout n'est pas encore parfait, mais on commence enfin à retrouver les saveurs du pilotage de ces coucous pouffifs ! Il ne nous reste maintenant plus qu'à attendre le patch final pour les modèles de vol, et encore après celui qui introduira enfin l'accélération 3D. ■

## GAGNEZ VOTRE BILLET POUR ATLANTA

Voilà une initiative qu'elle est bonne ! **Score Games** organise du 1<sup>er</sup> au 13 mai un grand concours vous permettant de gagner un aller et retour pour assister au prochain salon de l'E3. Sont compris dans le prix : trois nuits à l'hôtel, les petits déjeuners ainsi que le badge d'entrée sur le salon (qui, je le rappelle, n'est pas ouvert au grand public). Le bulletin de participation devra être retiré dans un magasin **Score Games**, qui fera également gagner pour l'occasion 500 000 F. de bons d'achat. ■

## Des simulations en or



Deux jeux distribués par Ubi Soft bénéficient ce mois-ci d'une réédition « Gold » (label signifiant qu'il s'agit toujours du même jeu, mais en mieux). **Comanche 3** (env. 300 F) et **X-Wing vs TIE Fighter** (env. 350 F). Le premier bénéficie d'un moteur graphique légèrement retouché ainsi que de quatre nouvelles campagnes (plus de quarante nouvelles missions en tout). Il disposera également d'un accès direct au serveur Novologic (novaworld.net), permettant d'affronter d'autres joueurs via le Net. **X-Wing vs TIE Fighter** proposera, quant à lui, une centaine de missions originales présentées sous la forme de deux campagnes. Son moteur a également été optimisé de façon à tirer parti des cartes 3D (Glide, 3DD).



## Ultima Il y en a, il y en a!



Et non, vous ne rêvez pas. **ULTIMA COLLECTION** regroupant tous les Ultima de 1 à 8) et **ULTIMA ONLINE** sont bien disponibles, en France, en version anglaise chez CYBERVISION depuis déjà plus d'un mois ! Les fans de cette mythique série pourront ainsi jouer en solo ou affronter des

milliers de joueurs dans le meilleur monde médiéval fantastique jamais créé. N'hésitez d'ailleurs pas à demander des conseils sur l'optimisation de vos parties en réseau, les vendeurs de la boutique sont des inconditionnels de la série. Par ailleurs, vous trouverez aussi un pack **ULTIMA UNDERWORLD** regroupant **Ultima Underworld 1 et 2**.

Spécialiste de l'import US, cette boutique distribue tous les produits qui ne seront pas traduits en français ou ceux qui sortiront plusieurs mois plus tard dans l'hexagone. C'est ainsi que vous pouvez trouver des titres tels que, **Sierra Pro-Pilot** pour la simulation, tous les produits **Star Trek** ou bien encore pour les jeux de rôle, les compilations suivantes : **Forgotten Realms archives** (12 jeux

sur **AD&D Forgotten Realms**), **Masterpiece Collection** et **Role Playing Game Compilation** (RPG : 10 jeux de rôle). Un lieu, enfin, où le MAC n'est pas oublié (avec plus de 50 références, que ce soit en français ou en anglais avec des titres tels que : **FA/18 Korea**, **Carmageddon**, **Fall Out**, **Links LS**, **Duke Nukem**, **Civilisation**...). Une des rares boutiques en France à croire que le Mac a encore un avenir.

La reprise **CASH** de vos occasions est à l'honneur puisque, vous pourrez aussi bien revendre qu'acheter des jeux testés, reconditionnés et garantis à des prix hyper attractifs (jusqu'à 200 Frs moins chers). Au total, plus de 1000 jeux disponibles pour tous les goûts, tous les thèmes et pour toutes les bourses.



We apologize for testing the Pentium II processor in public

## APPLE CROQUE INTEL

Certes, les bonhommes Intel sont tellement grotesques que le produit qu'ils représentent s'en trouve dévalorisé. Mais le Pentium II n'est quand même pas une brouette. Comparer sa puissance au G3 de Apple ne rime pas à grand-chose, car l'architecture des deux processeurs est totalement différente. Ce qui est vrai par contre, c'est que sur PowerMac, il n'y a pas les derniers jeux PC, tous magnifiques et parfaitement fluides avec un Pentium II 400. Nous, on s'en fiche de la lutte de clans. On achète la meilleure machine pour jouer, qu'on se le dise.

The chip inside every Power Macintosh G3 is up to twice as fast.



Notons en dernier lieu que **CYBERVISION** est doté d'un service de vente par correspondance sérieuse, qui met un peu d'honneur à répondre toutes les demandes de renseignements, particulièrement lorsqu'il s'agit de commandes spécifiques pour des produits introuvables en France.



**Boutique CYBERVISION**  
37 rue de Lappe PA.  
11<sup>ème</sup> Métro Bastille  
ouvert de 19H à 19H  
(sans interruption)  
Tél : 01.43.14.04.49  
Web : [www.cybervision-info.fr](http://www.cybervision-info.fr)  
3615 CYBERVISION.



## Remedy

Entertainment & Sports  
Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

Le jeu vidéo est  
un loisir très populaire.  
Mais pour les joueurs  
de jeu vidéo, il est  
aussi un moyen de  
s'exprimer et de  
communiquer.

## Passage Enforce

UDS, l'équipe de développement suédoise à l'origine de Funtracks, vient de révéler son prochain jeu : **Enforce**. Ce nouveau titre, prévu pour la fin de l'année, combine action et stratégie dans un environnement en 3D temps réel. Vous y incarnez un mercenaire à la solde d'une corporation, dont les intérêts sont (physiquement) menacés par la concurrence. Si vous



commencez le jeu avec seulement trois hommes, la corporation vous accordera toujours plus de moyens, d'hommes et de matériel au gré de vos succès, l'action se déroulera sur la planète Klondike-5 et ses cinq lunes. Et si les trois corporations concurrentes constituent vos principaux ennemis, les lunes pourraient bien vous réserver quelques surprises... ■



## Il est fort cet Apache



Récents transfuges de l'éditeur Eidos, les développeurs de **Simis** s'apprennent à voler chez Mindscape leur premier simulateur d'hélicoptère de combat, **Team Apache**. La dernière version laisse augurer d'un excellent jeu, même si pour l'instant le modèle de vol et les systèmes d'armement restent en deçà du réalisme de Longbow 2. Au niveau visuel par contre, ce nouveau venu concurrence largement le simulateur de Jane's, avec en particulier des scènes de nuit dignes d'un 14 juillet. De jour, on peut admirer un décor étonnamment riche



en objets, bâtiments et arbres, même si ces derniers ne sont pas en 3D. Et les possesseurs d'une carte accélératrice 3D le permettant pourront monter la résolution en 800 x 600 (Team Apache semblant alors parfaitement jouable sur un Pentium II) ! La version finale inclura différentes campagnes où vous devrez entièrement gérer votre escadron si vous le souhaitez. Vous devrez alors vous inquiéter de la qualité de vos pilotes, maintenir vos Apache en bon état, veiller à l'entretien des bases et au réapprovisionnement en armes, sans oublier de gagner la guerre ! ■

## Une Éclipse d'enfer !



Développé autour d'un tout nouveau moteur 3D d'Eclipse Entertainment, **Lucifer** est un titre mêlant action et jeu de rôle. Vous y incarnez un héros (au choix : druide, magicien, Walkyrie, barbare, Zerg, etc.), chargé de faire le ménage dans une région tombée sous le joug d'un maître des ténèbres. Jouable en Solo comme en Multijoueur, l'aventure permettra à huit joueurs de se retrouver en réseau, de sauvegarder leur groupe et de poursuivre ainsi l'aventure jusqu'à former un groupe d'aventuriers expérimentés. Les personnages modélisés en 3D sont superbes, les décors en 16 bits dotés de nombreux atouts visuels (transparences, lumières dynamiques, etc.) et le jeu supportera bien entendu les cartes 3D (3D2, Glide 3.0 pour 3Dfx). ■



## ASSOCIATION DE BIENFAITEURS

Raven et ID, c'est à la vie à la mort. Après avoir développé **Heretic**, **Hexen** et **Hexen II** à partir des moteurs de Doom, Doom II et Quake, Raven Software réalise en ce moment **Heretic II** à partir du moteur de... **Quake II** ! Ce nouveau titre abandonne la vue subjective de son prédécesseur pour une présentation à la Tomb Raider. Je ne suis pas certain, en revanche, que Corvus (le personnage incarné dans Heretic) ait autant de sex appeal que Lara Croft... Quoi qu'en dise Cedric G. ■



# HARDWARE SPEED MATROX m3D

## Transformez votre PC en console de jeux

Nouveau  
prix!



Entrez dans la 3ème dimension avec le nouvel accélérateur de jeux Matrox m3D. Plus facile à posséder, une configuration musicale n'a de casser votre tirelire pour entrer dans l'univers surréaliste des jeux 3D. Il suffit de compléter votre carte VGA 2M traditionnelle ou vos accélérateurs graphiques Mystique\*, Mystique\* 220, Millennium et Millennium II avec la carte 3D dédiée jeux de Matrox.

Avec Matrox m3D, vous utilisez les dernières technologies pour plonger dans l'action des jeux d'aventure et de combat tels que Tomb Raider, Huxin II, Wipeout XL ou Terracide à 3D images par seconde et à des résolutions inédites pouvant atteindre 1024x768 ! Mais ce n'est pas tout : pour vous faire découvrir des effets spéciaux à vous couper le souffle, Matrox m3D est livrée avec deux titres 3D exceptionnels, Ultimate Race\*\* et MDK : Mission Laguna French\*\*, et plus de 20 démos de jeux. Pour 540 francs TTC, exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus complet du marché ! Exigez Matrox m3D !

En bonus - jeux 3D :



Et plus de 20 autres titres :



Matrox m3D

- 4 Mo de mémoire SDRAM pour une accélération et des jeux immersifs 3D, exclusifs
- Fonctions 3D complètes : projection, les textures avec correction de la perspective, filtrage bilinéaire, MIP-mapping, fogging, alpha blending et effets de transparence
- Affichage 3D en plein écran ou dans une fenêtre
- Upgrade idéal pour les PC à base de cartes mères PCI ou AGP avec 4 à 70 Mo disponibles. Configurés à minima requises : Pentium® 133. Configurés à minima recommandés : Pentium® 166 MMX - 32 Mo
- Connecteur 3. PowerVR PCI2

# matrox

<http://www.matrox.com/mga>

300

Matrox France, 21 rue de la Chapelle, 93200, Levallois-Perret Cedex. Tél : 01 45 00 19 20. Fax : 01 45 00 19 21. E-mail : [matrox@matrox.com](mailto:matrox@matrox.com). Site web : [www.matrox.com](http://www.matrox.com). Les prix TTC incluent la TVA à 20%.

#### • Jazz Multimedia

vient d'annoncer la Outlaw 3D. Bonne et Clyde. Cette carte 2D/3D, architecture autour du chip V2200 de Hirdition, propose un double port AGP/PCI. Son prix avoisine 1 300 F en version 4 Mo et 1 600 F en 8 Mo.

• La Renegade 3D de Jazz Multimedia, intégrant le chip Voodoo 2, est désormais vendue moins de 1 900 F, dans sa version 12 Mo.

• Diamond Multimedia a annoncé l'arrivée de la nouvelle Monster 3D II (Voodoo 2) 12 Mo. Cette carte s'ajoute ainsi à la gamme des M3DII 4 et 8 Mo.

• La nouvelle carte Mystique G200 sera commercialisée par Matrox

en juin. Deux versions sont annoncées : 8 Mo (env. 1 900 F) et 16 Mo (env. 2 700 F).

• Cyrix s'attaque au PII d'Intel avec le 6x86MX PR266, un processeur dont les performances seraient équivalentes au PII 266 MHz.

• Si vous achetez la 3D Blaster Voodoo 2 de Creative Labs, dans sa version 12 Mo (sans jeux), sachez que vous pouvez vous procurer gratuitement les quatre jeux fournis avec la version 8 Mo. Téléphonnez pour cela au 01 39 20 86 03 prouve d'achat à l'appui.



## Un patch sorti des oubliettes

Disponible ! Le patch Direct3D destiné à **Dungeon Keeper** (oui, oui, le jeu Bullfrog sorti il y a un an) est disponible ! Oh bien sûr la version Gold (contenant le patch 3D) aussi que l'extension **Deeper Dungeons** est sorti entre-temps dans le commerce. **Electronic Arts** a donc eu le temps de rentabiliser son patch avant de le jeter en pitié aux Internauts. Disponible sur le CD, ce dernier est compatible avec la plupart des cartes accélératrices dotées de 4 Mo de mémoire vidéo. L'utilisation du patch nécessitant une configuration supérieure à la version *software*, il est conseillé de posséder un P200 avec 32 Mo de RAM pour l'apprécier. Mais la véritable valeur de ce patch 3D ne réside pas dans la plus-value visuelle qu'il permet de réaliser. Grâce à lui le joueur peut en effet profiter pleinement de la « possession », le pouvoir permettant de prendre le contrôle d'un monstre en vue subjective. Cette option était en effet impossible en *software*, faute d'une lisibilité et d'une fluidité satisfaisantes.



## Estival de

initialement prévu pour avril, avant d'être repoussé au mois de juin, **Half-Life** sortira finalement cet été ! Il laisse ainsi le champ libre à **Sim** et **Unreal**. C'est d'ailleurs ce dernier qui a pris la tête du peloton, sa sortie étant toujours planifiée pour juin (test le mois prochain ?) **Epic** ayant fourni à la presse une alpha-version du jeu, nous avons pu constater ses progrès de visu. Graphiquement sublime, **Unreal** devrait être un Quake avec des neurones. L'action a en effet été

« relevée » d'un soupçon d'aventure. Pour preuve la présence d'un scénario, d'un environnement crédible et de créatures intelligentes. Les gardes ennemis jouent ainsi aux dés (aux asselets après vous avoir rencontré) et certaines créatures poussent même le vice jusqu'à être pacifiques !



## Rage en eaux troubles

Le jeu de stratégie/action en 3D temps réel est en train de devenir la nouvelle « usine à clones » ! Après **Microsoft** (**Urban Assault**), **3DO** (**Uprising 2**), **Activision** (**Battlezone 2**), **Trilobyte** (**Extreme Warfare**), **UDS** (**Enforce**), **Westwood** (**Commando**),

**Pygnosis** (**Global Domination**) et **Novastorm** (**Genesis : Aerial 7**), c'est au tour de **Rage Software** d'annoncer pour octobre 98 : **Hostile Waters**. Avec des titres aussi variés que **La Guerre des Mondes**, **Incoming** et **Striker 98**, **Rage** ajoute encore une corde à son arc, devenant ainsi l'un des



développeurs les plus en vue de l'année 98. Au regard des photos d'écran, il semblerait que **Hostile Waters** utilise l'excellent moteur graphique de **Incoming**. Les cartes 3D seront donc une nouvelle fois de la partie.



## CARPOCALYPSE NOW

Carmageddon II, la suite du jeu de course automobile gore de SCI, bénéficiera d'un nouveau moteur 3D. Chaque véhicule a ainsi pu être modélisé de façon à pouvoir se désosser avec réalisme sur les circuits. Le pare-chocs avant par exemple, se pliera avant de se détacher. Les développeurs ont actuellement modélisé et texturé une trentaine de voitures et prévoient de finir le jeu début octobre (sortie en novembre). Ils travaillent également sur un éditeur qui permettra aux joueurs de personnaliser leurs bolides favoris.



# MILLENNIUM

8690 F TTC

## OPTIONS

CARTE MUSE MASTER LX	+ 109 F
CARTE MUSE MASTER	+ 9 F
PENTIUM II 233 MHz	+ 289 F
PENTIUM II 266 MHz	+ 249 F
PENTIUM II 333 MHz	+ 259 F
SOIRAM 64MO	+ 249 F
CERAM 32MO	+ 139 F
HD QUANTUM IDE 4.3 GB	+ 349 F
MAXTOR 270 MB	+ 209 F
MILLITUM AGP 660	+ 109 F
ATI MUSE 660	+ 99 F
SOIRAS LOGITECH	+ 79 F
SOUND BLASTER AWE 64	+ 209 F
HP 120 WATTS	+ 32 F
ECRAN 15" SONY	+ 319 F
ECRAN 17" SONY	+ 329 F
ECRAN 20" SONY	+ 359 F
CD IDE 32 X PIONEER	+ 149 F

Lecteur de disquette Sony  
Sound Blaster 16  
Windows 95 CD  
Haut Parleur 2 x 80 Watts  
Ecran 15 pouces Sony 1220 1/2  
CD 24 X Pioneer  
Assemblage

GARANTIE 36 MOIS RETOUR ATELIER (dont 30 jours 12 mois sur site)  
GARANTIE 36 MOIS SUR SITE (+ 699 F) RETOUR PAR TRANSPORT



## IMPRIMANTES

EPSON 400	1289 F
EPSON 600	1659 F
EPSON 800	2309 F
EPSON PHOTO	2309 F

CANON BJC 250	919 F
CANON BJC 4300	1289 F
CANON BJC 4300S (scanner)	1659 F
CANON BJC 4650	2689 F

HP 400 L	979 F
HP 690 C+ (photo)	1699 F
HP 720 C	1999 F
HP 6 L (laser)	2899 F

Câble imprimante	29 F
------------------	------

MSI 512 Kx TX 512Kx	649 F
MSI Pentium II LX 512Kx	959 F
Asustek TX97L 512Kx	769 F
Asustek TX97LE 512Kx	949 F
Asustek AGP Pentium II LX	1129 F
HD 3.2 Go Quantum Ultra DMA	1209 F
HD 4.3 Go Quantum Ultra DMA	1319 F
HD 6.4 Go Quantum Ultra DMA	1869 F
HD 2.1 Go Quantum SCSI	1329 F
HD 3.2 Go Quantum SCSI	1539 F
HD 4.3 Go Quantum SCSI	1809 F
CD ROM 24X IDE Panasonic	469 F
CD ROM 32X IDE Pioneer	599 F
CD ROM 32X SCSI Pioneer	869 F
Pentium Intel 200 Mhz MMX	899 F
Pentium Intel 233 Mhz MMX	1269 F
Pentium II Intel 233 + ventil	1879 F
Pentium II Intel 266 + ventil	2739 F
Pentium II Intel 300 + ventil	3859 F
Pentium II Intel 333 + ventil	4529 F
Ventilateur Pentium	39 F

Sound Blaster Vibra 16 Oem	239 F
Sound Blaster AWE 64 Oem	489 F
Sound Blaster AWE 64 Gold	1089 F
HP 2 x 50 watts	89 F
HP 2 x 120 watts	169 F
Clavier Keytronic	139 F
Souris Microsoft	119 F
Souris Logitech avec roulette	189 F
RAM 8 Mo EDO M/M	89 F
RAM 16 Mo EDO M/M	179 F
RAM 32 Mo EDO M/M	359 F
RAM 32 Mo SDRAM M/M	349 F
RAM 64 Mo SDRAM M/M	999 F
Ecran 14" Nech 0,28 p	1029 F
Ecran 15" Nech 0,28 p	1399 F
Ecran 17" Nech 0,28 p	2609 F
Ecran 15" Sony ES 0,25 p	2429 F
Ecran 15" Nokia 0,25 p	2289 F
Ecran 17" Nokia 0,25 p	4899 F
Ecran 20" Sony	11639 F
Boîtier moyen tour	239 F

Boîtier grand tour	489 F
Boîtier moyen tour ATX	499 F
Boîtier grand tour ATX	729 F
53 Virge 4Mo Flagpoint	339 F
Matrox Mystique 4Mo PCI	649 F
Matrox Millennium II 4Mo PCI	1049 F
Matrox Millennium II 4Mo AGP	1049 F
ATI Xper@Work PCI 4Mo	869 F
ATI Xper@Play PCI 4Mo	919 F
ATI Xper@Work AGP 4Mo	919 F
ATI Xper@Play PCI 4Mo	1009 F
3DFX Flash 3D 4Mo	929 F
3DFX2 Creative Labs 8Mo	1589 F
3DFX2 Diamond Monster2 8Mo	1699 F
CD vierge Pioneer/Traxdata	10 F
Lecteur de disquette Sony	129 F
US Robotics Interne 56000 bds	599 F
US Robotics Spoester 56000 bds	999 F
US Robotics Message+ 56000 bds	1179 F
Carte réseau PCI SN3200 DLINK	119 F
Rack amovible IOE	100 F

MILLENNIUM ☎ 05 46 44 81 36

Le Sextant - n°19 - av. Marillac - 17000 LA ROCHELLE - Fax 05 46 34 07 10  
Les prix peuvent varier à la baisse tous les jours. Contactez-nous !

FRAIS  
DEPORT

EMBALLAGE  
ASSURANCE

0 à 2 kg	65 F
2 à 5 kg	79 F
5 à 30 kg	99 F
Ord. ou Imprim.	139 F

En option :  
Contre remboursement  
+ 41 F  
Chèque / CB / Virement

AUCUN ENLEVEMENT NE POURRA ÊTRE EFFECTUÉ EN NOS LOCALS

Informations destinées à nos clients : Millenium et ses produits sont recommandés. Tous les logiciels et matériels sont des marques déposées. Offres TTC valables dans la limite des stocks disponibles.  
Ces prix sont en la date du 10/01/1997. Nous réservons le droit d'ajuster et de rectifier les prix aux données personnelles vous concernant.

MILLENNIUM

ASSEMBLÉ

VOTRE PC

159 F

## C'est moi le patron

Foot Manager 96 nous avait agréablement surpris avec sa flopée d'options, sa gestion des équipes très complète et ses magnifiques petits graphismes joliment colorés.

**Foot Manager 98** devrait être dans la lignée, avec quelques innovations, les données de la saison 97-98 et des graphismes encore plus « mimi », bref avec une réalisation parfaite. Certes, vous ne faites que gérer votre club et ne participez pas aux matchs, mais l'angoisse d'avoir, oui ou non, réussi à aligner la meilleure équipe sur le terrain n'en est que meilleure. **Sierra** opte pour un tout autre style de jeu qui, s'il passionne les fans du genre, devrait aussi séduire d'autres aficionados du footballeur. Distributeur : Sierra, sortie prévue en mai. ■



## Acquis mieux mieux



Les développeurs de **World League Soccer 98** (à l'origine d'Olympic Soccer) se prévalent d'avoir longuement étudié Fifa, Sensible et autres produits à succès, et donc de vouloir faire mieux. Une initiative louable, même si la barre peut sembler un peu haute, voire quasi infranchissable... Toujours est-il que ce jeu, à l'origine développé pour la SEGA Saturn, regroupera une multitude d'équipes et tous les vrais joueurs. La jouabilité promet d'être exemplaire et les mouvements des joueurs d'un extrême réalisme (motion capture abîgée). Une petite réserve tout de même puisque, dans la version alpha que nous avons vue, les données concernant la saison 96-97. Distributeur : Eidos, sortie prévue en mai. ■

## Footix s'offre un lifting

Si Fifa 98 vous mettait sur la route de la Coupe du monde, ce nouveau soft vous y emmène tout droit. Par rapport à son grand frère, **Coupe du monde 98** n'apportera pas de réel changement. Graphismes 3D identiques et toujours aussi superbes, vrais joueurs des équipes nationales, les modifications seront surtout de l'ordre de la jouabilité qui, même si elle était déjà exceptionnelle (N.d.l.r. : avis très personnel de Cédric G.), sera encore améliorée, et sur l'intelligence artificielle. Têtes et reprises de volée plus faciles à faire, équipes plus difficiles à battre, **Electronic Arts** pourrait bien nous gratifier du meilleur jeu de foot concernant la Coupe du monde. D'autant plus qu'il vous sera enfin possible de créer votre joueur sans aucune restriction. Chaque stade devrait également être fidèlement modélisé. Seuls inconvénients, David Ginola devrait encore être aux commentaires et Footix, la salopette de mascotte débile et ridicule, devrait invader les menus. *Nobody's perfect...* Distributeur : Electronic Arts, sortie prévue en mai. ■



## SPONSOR 2, LE RETOUR

Après avoir considérablement foiré APS, premier du nom, **Psygnosis** nous revient avec un jeu tout neuf, même s'il porte le nom quasi identique de **Adidas Power Soccer 98**. Moteur du jeu, motion capture, tout a été refait par une petite équipe de développement : Shen, française de surcroît. 10 000 vrais joueurs, 120 pays, 500 équipes, 33 stades, caractéristiques des joueurs, les données sont innombrables pour ce qui pourrait bien être la surprise de cet été. Distributeur : Psygnosis, sortie prévue en juin. ■

# CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

## LE TOP DES CD-ROM



### FERRARI, le mythe

le **TOP** du cd-rom sur la marque mythique au cheval cabré.  
Une avalanche de photos, de vidéos, de descriptions...



### SHAREWARE NEWS

le **TOP** du **TOP** des logiciels en shareware. Les meilleurs programmes, les dernières nouveautés en provenance du NET... Tout ce qu'il faut pour 'booster' votre PC.



### GAMES NEWS

le **TOP** du **TOP** de chez **TOP** en matière de jeux sur PC.  
Le games news n°3 est entièrement consacré aux simulateurs : avions, hélicoptères, chars...



Ces titres  
sont édités par



**BON DE COMMANDE**  
à envoyer à Nova Multimédia  
107, Hauptstrasse - 77694 Kehl - Allemagne  
règlement par chèque ou mandat lettre, le port est compris

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_

FERRARI	68 Frs
SHAREWARE NEWS	38 Frs
GAMES NEWS	38 Frs
<b>TOTAL A PAYER</b>	<b>_____ Frs</b>

## DE L'OMBRE À LA LUMIÈRE



Aussi étonnant que cela puisse paraître, Striker est une suite aussi ancienne que les Fifa. Sans connaître le succès

de Electronic Arts, Rage Software n'a pourtant jamais démerité. C'est pour cela que Striker'99 pourrait être un outsider sérieux, cet automne. 350 équipes, graphismes 3D, stades modélisés, nombreuses statistiques, le petit « plus » de ce soft pourrait bien venir de la volonté des programmeurs de faire un jeu rapide, fluide et stratégique. Distributeur : Ubi Soft, sortie prévue en septembre. ■

Sensible (World of Soccer a été considéré pendant longtemps comme le meilleur jeu de foot jamais édité sur PC. Joueur parfait, base de données impressionnante, tout était réuni pour offrir au joueur les meilleures sensations possibles. Seulement voilà, les graphismes en 2D façon Lego™ ont souvent été à l'origine d'affrontements entre pro-Sensible et anti-Sensible. Pour mettre tout le monde d'accord,

Sensible Software a corrigé le tir et nous offre un Sensible Coupe du Monde avec de jolis petits bonshommes en 3D, tout ronds, façon Micromachines. La jouabilité devrait être encore meilleure et les données toujours aussi complètes, même si cette édition ne regroupe que les équipes de la Coupe du monde. Une option *management* vous permettra de créer vos tactiques et d'assigner des tâches précises à chaque joueur. En attendant Sensible 2000, en fin d'année, et qui couvrira les principales équipes du monde, voilà un soft qui fera parler de lui. Distributeur : GT Interactive, sortie prévue en juin. ■



## Le retour des Lego

Tiens, enfin un jeu qui ne se soucie guère de la Coupe du monde... ou mais c'est tout de même un jeu de foot. Et il promet d'être bon. Certes, les graphismes 2D et la vue à la Kick Off, premier du nom, ne concourent pas pour les Oscars de la beauté. Ils pourraient à la rigueur se faire pardonner par Lego™. Mais la jouabilité est exemplaire

et pour une fois, la bataille ne colle pas au pied. La version bêta promet de belles choses, même si les équipes risquent de n'appartenir qu'au championnat anglais. Quoi qu'il en soit, Total Soccer devrait être fabuleux. Toutes les infos peuvent être trouvées sur le site [www.live-media.co.uk/](http://www.live-media.co.uk/). Développeur : Live Media, sortie prévue en juin. ■

## Dis-nous tout

Z-Axis, petite équipe de développeurs, nous sort son premier jeu sous la tutelle du grand Dino Dini (Kick Off 1&2, Goal). Autant dire que même novices, ils ont bénéficié des conseils d'un vieux de la vieille en matière de jeu de foot. Pro Foot Contest 98, puisque c'est son nom, sera distribué par BMG. Volontairement orienté arcade façon console, ce soft devrait regrouper bon nombre d'équipes nationales des cinq continents et innover dans bien des domaines : cible mouvante pour chacun des tirs, darrhée verbale du commentateur télé remplacée par les glissements de l'entraîneur, et gestes hyper réalistes. Le jeu est parrainé par Deschamps (bien...) et par Desailly (arg !). Distributeur : BMG, sortie prévue en mai. ■



## Adieu Lego, bonjour Micromachines





# STOP DIABOLIC PENTIUM II

vous avez trouvé!

**Carte mère** Pentium II évolutive 233-333 Mhz  
**Chipset** Intel 440 LX, AGP, contrôleur Ultra DMA/33  
 intégré, port USB intégré, port infrarouge & détec-  
 tion automatique du processeur.  
**512 Ko de cache** intégré au processeur  
**Processeur Pentium II 233 MMX™**  
**8 Slots** (1 AGP + 4 PCI + 3 ISA)  
**Mémoire** 32 Mo SDRAM 64 bits 10ns  
**Disque dur** 3,2 Go Ultra DMA/33  
**Carte graphique** AGP 4 Mo SGRAM 64 bits  
**Ecran** 14" 1024x768 NE MPR2 Pitch 0,28 CE  
**Lecteur 3 1/2** 1,44 Mo  
**Lecteur CD-ROM 24X** PnP Multiread  
**Carte son comp.** SB 16, son 3D, PnP, Full Duplex  
**HP 2x80W** PMPO amplifiés sur secteur  
**Boîtier** moyen tour 230W norme CE  
**Clavier** 105 touches pour Windows 95  
**Souris** compatible Microsoft

★  
ZERO (0)  
DEFAULT

★★★  
DISPONIBLE  
RAPIDEMENT

★★★  
PC  
PERSONNALISABLE

★★★  
GARANTIE  
5 ANS

★  
PAIEMENT CB  
OU ESPÈCES

★★★  
3615 € TTC  
DIABOLIC MICRO



## 6320<sup>FTC</sup>

DIABOLIC MICRO

01 43 67 93 93

32, rue Basfroi 75011 PARIS - M° Voltaire - 11h à 19h sans interruption du Mardi au Samedi



**O**utcast débute peu après une catastrophe sans nom. Après avoir découvert l'existence d'univers parallèles en 1998, des scientifiques parviennent, quelques années plus tard, à envoyer une sonde dans l'un d'eux. Et là, surprise, les images rapportées par la sonde révèlent une planète relativement similaire à la nôtre, ainsi que la présence de vies organiques ! Et... mais c'est qui lui ? Y a un type bizarre qui s'approche de la sonde avec une espèce d'arme et qui... Mais il tire sur la sonde ! Et voilà, non seulement la sonde a été endommagée, mais en plus elle a généré un genre de trou noir qui aspire tout ce qui bouge. Notre univers risque ainsi de connaître le sort d'un grand Coca Mac Donald. Vous êtes donc envoyé en tant que bourrin (membre de l'unité d'intervention secrète des États-Unis, pour être précis) dans ce monde parallèle pour y réparer le probe, vous et les trois scientifiques qui vous accompagnent. Le problème, c'est qu'une fois arrivé « là-bas », vous êtes tout seul et que le probe n'est plus là... Dès le départ, vous êtes livré à vous-même et totalement libre de vos mouvements. Cette liberté ne se fait pourtant pas au détriment de l'aventure. Le jeu possède en effet deux points d'ancrage : la notion



d'« aire de jeu » et un « scénario linéaire » riche en rebondissements. Cette aire de jeu est composée d'un ensemble non-linéaire de sous-quêtes. À partir du moment où le joueur a achevé un certain pourcentage de ces sous-quêtes, il est automatiquement « rattrapé » par l'histoire, où qu'il soit. C'est-à-dire qu'un événement précis ouvrira un nouveau chapitre de l'aventure et lui permettra de progresser. Outcast allie ainsi une aire de jeu non-linéaire à une ossature scénaristique qui, elle, est linéaire. Le jeu parvient, par ce biais, à réconcilier sensation de liberté et tension dramatique.



### La règle de trois

Outcast propose en fait trois niveaux d'interactivité :

- 1) L'action, procurant une satisfaction immédiate (y sont tous morts ! Niark, niark ! C'est boooooon !);
- 2) L'aventure, basée sur un système de quêtes et qui offre donc une motivation plus à long terme;



Outcast est un jeu d'aventure/action, défini par ses auteurs comme un mélange entre Quake et Zelda. Conçues de cinq mondes/ambiances, inspirés du cinéma américain (des blockbusters tel que Star Wars), vous y dirigerez Cutter Slade, Monsieur Cutter Slade.

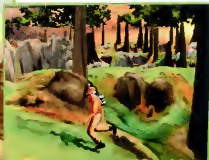


**Appeal ou face**

# Outcast



3) La stratégie. Celle-ci oblige le joueur à ne pas agir dans la précipitation. Les ennemis sont en effet organisés en troupes, ils se reposent, effectuent des tours de garde, etc., laissant ainsi une certaine marge de manœuvre « intellectuelle » au joueur. Mais plus qu'un simple jeu d'aventure/action, Outcast est un véritable univers virtuel. Les concepteurs ont ainsi reproduit le cycle de vie animale : les créatures croisées chassent (brouettent si elles sont herbivores), boivent, se reposent, etc. L'impression de vie,



## Le mur du son

Les 60 minutes de musique du jeu sont l'œuvre du compositeur américain Lennie Moore. Joués par l'Orchestre Symphonique de Moscou (80 instruments), les thèmes respectent parfaitement les différentes ambiances du jeu. Outcast s'offre ainsi une B.O. de superproduction hollywoodienne, dont vous pouvez découvrir un échantillon sur le CD-ROM !

dans les cités, est si réaliste qu'un membre d'Appeal est parvenu à me mettre mal à l'aise en utilisant une arme destructrice en pleine ville ! La panique est d'ailleurs gérée, quand un personnage fuit, tout le monde se met à courir en anticipant un danger ! Pour parvenir à un tel degré de réalisme, le jeu utilise GAIA. GAIA (Game Artificial Intelligence with Agents), c'est le petit nom de l'intelligence artificielle. Il simule les comportements des différents personnages/créatures en fonction du contexte. Chaque personnage se voit ainsi attribuer un certain nombre de comportements qui ne s'activent que dans une situation donnée. Un personnage seul est ainsi incapable de la moindre initiative, il n'ira pas planter des fraisiers tout seul. En revanche, il sera capable de réactions logiques dans un contexte défini. Les concepteurs ne pouvant bien évidemment pas tout prévoir, les combinaisons (innombrables) sont gérées par le moteur GAIA.

## La mort des automates

Techniquement, le moteur du jeu mêle des paysages Voxel (une technologie médiatisée par Novalogic et sa série Comanche) à des personnages/créatures tout en polygones. Cutter Slade est ainsi composé de 1 000 polygones et son animation tire parti des dernières techniques de programmation, comme l'ani-



► mation «procedural» (calcul des mouvements par la machine) et les kinematics inversés. Le personnage a ainsi été modélisé à partir d'un squelette que les infographistes ont recouvert d'une «peau». L'animation «procedural» permet en fait d'obtenir un feedback du squelette, de manière à ce que la peau réagisse de façon parfaitement réaliste aux mouvements du personnage. Elle génère également tout un tas d'animations intermédiaires en temps réel. Il faut voir Cutter courir, sauter, viser, pousser un objet, monter un animal (calme-toi Fred, calme-toi) ou nager (l) pour s'apercevoir que Appel ne s'est pas gargarisé de termes techniques ronflants. Le personnage dirigé étant visible à l'écran, Outcast emploie un système de caméra libre. Si le programme zoome automatiquement, lorsque Cutter rentre dans un bâtiment et «dé-zoome» lorsqu'il en sort, le joueur exerce un contrôle total sur la caméra (grâce à l'utilisation intelligente du joystick).

### Panoramique technique

Développée en interne, la technologie Voxel utilisée permet d'afficher des graphismes 320 x 240 en True Color (24 bits). Le résultat est tout simplement époustouffant. Il l'est encore plus, lorsque l'on sait que le jeu ne nécessite aucune carte accélératrice 3D. Malgré sa faible résolution, Outcast pixellise à peine.



Le moteur du jeu gère en effet le *bilinear filtering* (technique permettant de «lisser» les textures) en temps réel et en software. Le fait de ne pas avoir recours aux cartes 3D a également permis aux programmeurs d'afficher beaucoup plus de textures en ne se limitant pas aux 4 Mo de RAM d'une carte comme la 3Dfx, pour utiliser les 32 Mo de RAM de la machine. Grâce à l'utilisation du Voxel pour les paysages, les programmeurs ont également eu accès à un gros réservoir de polygones, qui leur permet d'animer dix à quinze personnages à l'écran sans constater de ralentissement. Malgré sa faible résolution et quelques «escallers» induits par l'utilisation du Voxel, Outcast est graphiquement bluffant. La configuration minimale devrait être un P166 avec 32 Mo de RAM. Si votre bécane est équipée d'un processeur MMX, les graphismes seront en True Color (24 bits), et sans MMX vous devrez vous contenter de 256 couleurs (8 bits). ■

Thierry Falcoz



# CONFLICT: FREESPACE

## THE GREAT WAR™

**A QUOI SERT  
DE HURLER «MAYDAY»  
SI PERSONNE NE  
VOUS ENTEND ?**

«L'un des meilleurs  
simulateurs de combats  
spaciaux de cette fin de  
siècle.»

(PC JEUX)

*Interplay*

Concours Trucs et Astuces  
au 36 15 ACCLAIM\*  
ou au 08 36 68 24 68\*

PS  
2



DISTRIBUTEUR  
**ACCLAIM**

**A** l'origine d'Appeal, nous trouvons deux Belges et un Français : Frank Sauer, Yves Grolet et Yann Robert. Plutôt que de créer un boys'band, ces derniers ont préféré mettre une nouvelle fois leur expérience en commun pour développer des jeux PC. Je vais maintenant laisser à Frank (directeur artistique sur Outcast) le soin de nous retracer leur parcours ludique.

« Le jeu vidéo, nous sommes un peu tombés dedans quand nous étions petits. Personnellement, j'ai commencé il y a maintenant 12 ans (14 ?), après avoir rencontré Yves (programmeur/designer sur Outcast) à l'école. Ensemble, nous avons fait No, un jeu Commodore 64 édité par Lankhor, avant de croiser Yann (également programmeur/designer) chez Ubi Soft. A l'époque, Ubi cherchait pas mal de développeurs pour peupler une espèce de château, consacré au développement de nouveaux projets. Nous avons donc arrêté les cours, parce que ça ne nous intéressait pas, et travaillé en interne sur la conversion Commodore 64 d'Iron Lord. Avec Yann et Yves, on a alors quitté Ubi pour démarrer un jeu Amiga : Unreal ; dont Ubi Soft fut finalement l'éditeur. Nous avons ensuite développé Agony, qui a été édité par Psygnosis. Après ces deux titres, nous sommes entrés en contact avec un bureau d'études en micro-électronique qui avait envie de faire quelque chose dans le domaine du jeu. On s'est très bien entendu et comme à l'époque on commençait à se sentir frustrés par les capacités des machines, on a trouvé intéressant de pouvoir développer notre propre hardware. À vrai dire, on courait vraiment après la technologie ! C'était à celui qui arriverait à mettre



le plus de scrollings parallaxes dans son jeu ! Ensemble, nous avons donc créé la société Art & Magic, ainsi qu'une carte qui était fortement inspirée de l'architecture de l'Amiga, avec un processeur Custom qui permettait d'afficher très rapidement des éléments 2D (...). Avec cette carte, on a développé cinq ou six jeux, dont un seul est relativement connu. Il s'appelle Ultimate Tennis et s'est tout de même vendu à 25 000 exemplaires à travers le monde, dont 500 au Japon ! Ça a fait la fierté de la société à l'époque ! Et puis tout d'un coup, SEGA est arrivé avec la 3D et tout le monde est resté sur le cul. On n'avait pas les moyens, avec notre petite société, de concurrencer ces gens-là. On a également été frustré par les limitations de l'arcade en termes de genres, cantonnés à la simulation sportive, aux courses de bagnoles et aux jeux de combat. L'un de nos projets, qui se rapprochait davantage de ce que l'on essaye de faire actuellement, c'est-à-dire un jeu plus "épique", a été arrêté faute de marché. On a donc décidé de se tourner à nouveau vers la micro-informatique familiale, d'autant qu'on a vu arriver le PC comme futur standard. »

Créée mi-95, la société Appeal fait vivre aujourd'hui une vingtaine de personnes. Située à Namur en Belgique, l'équipe réunit bien sûr des Belges (à commencer par deux des fondateurs), mais également des Français et même des Américains ! Si leur premier jeu est No Respect, la création d'Appeal fut faite autour du projet Outcast. Le développement de No Respect, effectué « dans la foulée », peut donc être considéré comme une erreur de parcours. ■

Propos recueillis par Thierry Falcoz



De gauche à droite : Yann Robert, Yves Grolet, Frank Sauer, Yann Robert, Yves Grolet

## Entretien avec Frank Sauer

# GRATCD

PAS DE PAIEMENT DIRECT  
PAS DE CARTE BANCAIRE  
PAS DE CHÈQUE

La Sélection des Meilleurs CD  
Jeux Culturel, Musique, Encyclopédies, Ludo-éducatifs, Émile

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 GRATCD**

**C'est très simple et efficace**

Composez **3617 GRATCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)\*

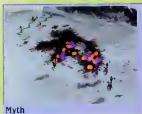
## P C

Zero Zone . Ubik  
Front de l'Est . Semper FI  
Encyclopédie Hachette  
Kitchenette . Lords of Magic  
F/A-18 Korea . Blade Runner  
Ski Racing . Les Visiteurs  
Croc . Longbow 2 . Croisades  
Age of Empires . USCP Chess  
Wing Commander Prophecy  
Tomb Raider 2 . Riven . Quake 2  
Titanic, un Voyage Interactif  
Oddworld . Flight Simulator 98  
Sega TouringCar Championship  
l'Enigme de la Tombe Royale  
Pilgrim . Flight Unlimited II  
Virtua Fighter 2 . etc...

## Playstation

Discworld 2 . Bloody Roar  
Versailles . Cool Boarders 2  
Shadow Master . Iznogoud  
MDK . Nightmare Creatures  
Tomb Raider 2 . Final Fantasy 7  
Caesar's Palace . Fighting Force  
Pandemonium 2 . Moto Racer  
Oddworld . NBA Jam Extreme  
Street Fighter Ex+A . etc...

et Rubrique hardware,  
sur Mac ou Nintendo 64



Myth



The JourneyMan Project 3



Earth 2140



Ultimate Race



Croc, Legend of the Gobbos



F-22 Raptor





**L**e directeur général de Codemasters, Nick Wheelwright, explique que sa société « a prouvé qu'un jeu de course pouvait être précis graphiquement et techniquement, tout en offrant une bonne jouabilité et des grandes sensations. C'est une demande dont nous avons conscience et à laquelle



L'intention de Codemasters est parfaitement claire : faire mieux que Screamer Rally, la référence des simulations de rallye sur PC. C'est un pari ambitieux, mais qui s'appuie sur des bases solides. Les concepteurs de TOCA peuvent encore nous surprendre !



nous avons répondu au travers de TOCA, qui a vendu 650 000 unités en l'espace de deux mois. En tant que fan de sports mécaniques, je pense que Colin McRae Rally sera vite considéré comme le plus réaliste et le plus excitant des jeux de rallye en 1998 ». Effectivement, l'expérience acquise avec TOCA permet à Codemasters d'aborder le développement d'un jeu tel que Colin McRae Rally avec un recul plus important et un plan de conception plus structuré. Depuis six mois, vingt-six personnes travaillent à plein temps sur ce jeu, dont certaines personnes ayant participé à la conception de TOCA.

### Tout se transforme

En dehors du savoir acquis au cours de la réalisation de ce dernier, de nombreux outils de conception ont été recyclés, notamment, son moteur graphique. Mais seule une partie du moteur a vraiment été exploitée : celle relative à l'affichage et à la gestion des données du terrain. Tout ce qui concerne le dynamisme et le comportement des voitures a été complètement revu, de manière à donner aux véhicules de Colin McRae Rally une conduite plus proche du rallye que de la course sur bitume. Le chef de projet explique que l'équipe a passé autant de temps à développer et peaufiner les circuits, qu'à régler la jouabilité et la dynamique des voitures. Par exemple, chacune des quatre roues détectera la surface sur laquelle elle s'appuie, que ce soit de la boue ou du gravier, et réagira différemment en fonction de la surface. On prend rapidement conscience que le souci du détail est véritablement poussé à son paroxysme. Colin McRae Rally a le potentiel pour concurrencer, voire surpasser, son concurrent direct, Screamer Rally. Reste encore à concrétiser les différents points du développement qui sont encore en travaux, notamment en terme de jouabilité. ■

David Msika

**Cahin-caha**

# Colin McRae Rally





pas dur. Deux géants en imper investissent un jour son salon pour lui présenter une ultime requête : éliminer Rez, pour de bon cette fois. Le jeu se compose de huit mondes multipliant les clins d'œil cinématographiques. On trouve bien sûr des références aux incontournables comme *Indiana Jones* ou *La Guerre des Étoiles*, mais également à des films de seconde zone comme *Karaté Kid*. Certaines références vous paraîtront même étonnamment d'actualité, comme celle faite à *Scream*, « grâce » au décalage des sorties américaine et européenne (il a



**L**e premier Gex, sorti sur la console 3DO, avant d'être adapté sur PC, se démarquait déjà par son humour et le charisme indéniable de son personnage principal. Car Gex n'a rien d'un lézard d'opérette. Il se sert ainsi de sa langue pour gober les bonus, gifler ses ennemis à l'aide de sa queue et utilise ses ventouses plantaires pour faire (littéralement) grimper aux murs le joueur ! En passant à la 3D, Gex n'a non seulement rien perdu de sa superbe, mais il en a même profité pour développer de nouvelles capacités. Il est ainsi devenu un maître du déguisement et tromperait n'importe qui, travesti en lapin rose (je n'invente rien !). Il sait également nager et peut effectuer plus de 125 mouvements différents ! Le scénario de Gex 3D débute deux ans après sa victoire contre Rez. Harcelé des mois durant par les paparazzi, sa gloire s'est rapidement flétrie. Du coup, il vivait reclus dans son salon avec, pour seules compagnes, sa télé et la télécommande de sa télé... Libre, enfin, d'assouvir sa passion cathodique. Son bonheur tout neuf n'allait malheureusement

fallu un an à *Scream* pour franchir l'Atlantique et *Scream 2* est sorti l'année dernière aux États-Unis). Gex 3D n'a pas non plus oublié de payer son tribut aux cartoons, dont il reprend le ton et les couleurs, en nous offrant des guest stars aussi prestigieuses que Elmer ou (la silhouette incrustée dans un rocher de) Will le Coyote ! ■

Thierry Falcoz (avec les mains)



Les personnages créés par Crystal Dynamics atteignent les uns après les autres leur maturité. Nikki (*Pandemonium 2*) s'est ainsi transformée en bombe sexuelle et Gex a mué ! Notre lézard a en effet abandonné sa vieille peau 2D pour une nouvelle, tout en 3D !

**Avec la langue**

# Gex 3D : Enter the Gecko

# DIABOLIC MICRO

TEL : 01 43 67 93 93 - FAX : 01 43 67 93 00

## DIABOLIC PENTIUM II

**6079F**

PENTIUM II 233

**6789F**

PENTIUM II 266

**8065F**

PENTIUM II 300

**9779F**

PENTIUM II 333



CD-R vierge

**XEO**

**6.95F**

**Carte mère PENTIUM II évolutive 233-**  
333 MHz (Chipset Intel 440 LX), slot AGP,  
ctrl Ultra DMA/33 et port USB intégrés,  
port infrarouge & détection automatique  
du processeur  
8 slots (1 AGP + 4 PCI + 3 ISA)  
**32 Mo SDRAM 64 bits 10ns**  
**Disque dur 2,1 Go Ultra DMA/33**  
**Carte graphique AGP 4 Mo SGRAM**

**Ecran 14" SVGA 1024x768 NE MPR2 P 0,26**

Lecteur 3" 1/2 1,44 Mo

**Lecteur CD ROM 24X Multiread**

Carte son 16 bits comp. SB 16, PnP

Full Duplex son 3D Intégrée

HP 2x80W PMPO amplifiés sur secteur

Boîtier moyen tour 230W norme CE

Clavier 105 touches pour Windows 95

Souris compatible Microsoft 3 boutons

### OPTIONS DIABOLIC PENTIUM II

#### CARTES MÈRES

Paragraphe en format ATX	+980
Carte mère Gigabyte GA686LX ATX	+810
Carte mère Asus P4B7 ATX	+815

#### MEMOIRES

Paragraphe en 64 Mo SDRAM	+406
---------------------------	------

#### ECRANS

17" SVGA 1280*1024 NE 0,26 Digital	+369
------------------------------------	------

18" BONY 100 HS Panch 0,26 PnP	+1340
17" 1280*1024 Panch 0,26 OSD	+1450
17" BONY 600 SST Panch 0,26 PnP	+2979

#### CARTES VIDEO

Carte Matrox Millennium II 4 Mo AGP	+975
ATI 3D Xpert@Work 4 Mo AGP	+890
ATI 3D Xpert@Work 8 Mo AGP	+1109
ATI 3D Xpert@Play 4 Mo AGP	+985
ATI 3D Xpert@Play 8 Mo AGP	+1109

#### DISQUES DURS

2,5 Go Ultra DMA/33	+108
3,5 Go Seagate/Matrox Ultra DMA/33	+280
3,5 Go Western Digital Caviar Ultra DMA/33	+330
3,5 Go Seagate/Physix/Matrox Ultra DMA/33	+306
4,5 Go Western Digital Caviar Ultra DMA/33	+300
5,2 Go Physix Ultra DMA/33	+659
6,4 Go Ultra DMA/33	+329

#### MULTIMEDIA

CD 24X Processor Slot In	+205
--------------------------	------

Sound Blaster Ultra 16 PnP	+589
Sound Blaster AWE 64 OEM	+465
HP 200W PMPO amplifiés	+96

#### LOGICIELS

Windows 95 CD OEM	+670
Windows NT 4.0 Workstation	+1269
Microsoft Office Pro 97 CD	NC
Microsoft Office PM3	+1790
Microsoft House Essentials 95	+709
Microsoft Works CD 4.0	+230

**PC SUR MESURE**



**GARANTIE 5 ANS**

(1 an PMO + 4 ans MO)

matrox

AMD K6

ASUS

DIAMOND

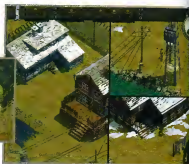
Shuttle

Cyrix



CRE\_TIVE

Quantum



**Q**u'est-ce qui a bien pu pousser les frères Perez, créateurs de Pyro Studios, dans les affres de la guerre ? Les petits soldats en plastique sur les plages ensablées de Majorque ? Ou les multiples films américains qui ont abreuvé leur jeunesse ? En tout cas *Commandos*, leur premier jeu, investit la scène du jeu tactique en temps réel avec pour background la Seconde Guerre mondiale. J'ai bien dit tactique. Car dans *Commandos*, le côté course aux armements ou contrôle des richesses a été écarté. Ici prime la rapidité des décisions et du bon emploi de chacun de vos hommes. Et le résultat est bien plus qu'efficace !

Alors que les forces de l'Axe se répandent dans l'Europe de 1940 et assiègent les îles britanniques, le lieutenant-colonel Clark décide de créer une unité spéciale de commandos. Des durs à cuire. Plus proches du gibraltar de potence que de West Point. Et le gaillard, toujours très près de ses hommes, décide de leur payer des vacances gratinées de l'autre côté des lignes ennemies...

Les 24 missions qui vous sont proposées vont porter les stigmates de la boucherie en Norvège, sur les berges du Rhin, dans le désert ou en Normandie. S'il n'est prévu qu'un seul niveau de difficulté,



les missions, elles, vont du parcours de santé à l'enfer sur Terre. Là-dessus, vous devrez ramener tous vos hommes en vie ! Ceci dit, vous pourrez mener vos missions comme bon vous semble. S'il existe une manière optimale de les remplir, libre à vous d'employer des voies détournées. Et, croyez-moi, elles sont nombreuses !

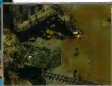
### Les sept salopards

Mais ne va pas derrière les lignes ennemies qui veut. Le colonel Clark, tout militaire qu'il est, l'a assez bien assimilé. Avant de former sa joyeuse équipe, il s'est repassé en boucle *Les Douze Salopards* pour bien comprendre l'avantage d'avoir des psychopathes ou des voleurs de voitures dans son équipe.



Ce jeu en 3D isométrique et temps réel est le fruit d'une toute jeune équipe de développeurs espagnols. *Commandos* vous entraîne, à la tête d'un groupe d'hommes déterminés, derrière les lignes ennemies pour jouer à la guérrilla façon *Les Douze Salopards* !

# Commandos



tout ce qu'il y a de plus british) ne sort jamais sans son fusil à lunette favori. Bien utile pour taquiner les généraux allemands humant la brise du soir. Bref, ce sont près de 25 armes ou explosifs que nos joyeux drilles pourront utiliser.

### Les nazis ont un cerveau ?

L'ennemi de base est équipé en série d'yeux et d'oreilles. Si vous laissez vos traces sur la neige ou un cadavre derrière vous, la moindre sentinelle tombant dessus donnera l'alerte. Un ingénieux système vous permet de déterminer sa zone de vision en temps réel lors de ses déplacements. Cela vous permettra de repérer les obstacles et dénivellations qui l'empêchent de vous découvrir.

D'autre part, l'ennemi à l'oue bien développée, ►

En effet, chaque membre du commando (qui varie de trois à sept personnes selon les missions), a des caractéristiques propres. On retrouve, entre autres, le bourrin de base, mais aussi un chauffeur de compét' ou un espion (français !). Ce dernier, par exemple, en s'affublant d'un uniforme allemand se fera passer pour un officier de la Wehrmacht. Il pourra même ordonner à une patrouille allemande d'aller cueillir des fraises sans qu'elle n'y trouve rien à redire. Seulement attention, si le James Bond de fortune fait le mariole, les ennemis ne tarderont pas à s'apercevoir de la supercherie.

Si tous vos hommes peuvent utiliser leur poignard et leur pistolet, la besace de chacun révélera des trésors insoupçonnés. Ainsi, le tireur d'élite (un lord





► Aussi, si vous faites tomber une grenade, le soldat à proximité l'entendra (s'il n'est pas mort) et viendra voir ce qui se passe. Encore une fois, vous pourrez utiliser cette intelligence à votre avantage. Mais en toute discrétion toute de même. Car la gestion de panique est ici gérée. Si un seul ennemi donne l'alerte, c'est toute la zone qui risque de monter à ébullition. Pour autant, tous les effectifs trainant dans le secteur ne vont pas se lancer bêtement à votre poursuite. Certains ont reçu des ordres et ils s'y tiennent ! Si une sentinelle garde un pont alors que vous faites le zouave à l'autre bout de la map pour l'attirer, il y a peu de chance qu'elle vienne vous chercher.

Bref, le système cérébro-spinal de l'ennemi ne se



limite pas à « voir-tuer », il pense. Et il pense encore mieux quand il a un chef. Tenez, un exemple. Une patrouille particulièrement agaçante a repéré vos hommes réunis pour une petite sauterie. La dispersion de votre commando est, à votre avis, la meilleure solution. Et bien pas du tout. Car le sergent allemand a lu Von Clausewitz et il va donner l'ordre à ses hommes de ce scinder en divers groupes pour vous courser.

### ! Muy bonito !

Les graphismes sont servis en 800 x 600 et en couleurs 16 bits. Les décors, eux, sont entièrement en 3D et d'une finesse extrême. Tous les éléments que le jeu contient (bâtiments, véhicules, armes, etc.) ont été travaillés à partir des modèles d'époque.

L'interface est d'une approche très simple. Un système d'icônes et un curseur évolutif vous aideront à réaliser toutes les actions nécessaires. Le passage d'un de vos hommes à l'autre se fait via son portrait en haut de l'écran. Les armes, quant à elles, sont sagement rangées dans la musette de ces messieurs. Un système d'écran *split* (égal au nombre de commandos sur la mission) de la carte peut se révéler bien pratique. Surtout lors d'actions simultanées en divers endroits du terrain. De plus, un zoom permettra au joueur une grande précision dans ses actions.

Le Multijoueur n'a pas été oublié. Un mode Coopératif, vous réunira en réseau ou sur le Net pour remplir les mêmes missions qu'en Solo (ce qui reste un peu dommage). Le tout devrait se jouer sur une configuration moyenne. Un P166, 32 Mo de RAM, ferait l'affaire même si les développeurs certifient que Commandos tourne sur un P90.

Pour un premier jeu, Commandos pourrait bien lancer cette petite société espagnole. Servi par des graphismes ébouriffants et une interface facile d'accès, Commandos explore, dans l'opulence, une nouvelle voie entre le C & C et le wargame historique pur et dur. Sans pour autant verser dans l'élimination de masse, Commandos vous demandera un brin de réflexion dans une ambiance musclée bien stressante. Une bonne surprise qui devrait tenir ses promesses. ■

Julio Ballester





Zero Zone



Myth



Héritage du Temps



Duke



Ultimate Force



Plus de 350 titres disponibles

sans CB

Récupérez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : Jeux, culture, musique, logiciels éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc., ainsi que le hardware PC\*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 SOI** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est Simple, vous ne payez que par la communication (3,57 F./mn)\*\*

Encyclopédie Hachette . F-22 Raptor  
 Lords of Magic . Croc . Earth 2140  
 F/A-18 Korea . Quake 2 . Oddworld  
 L'enigma de la Tombe Royale . Ski Racing  
 Les Visiteurs . Longbow 2 . Flight Unlimited II  
 Blade Runner . Flight Simulator 98  
 Croisades . TouringCar Championship  
 USCF Chess . Tomb Raider 2 . Front de l'Est  
 Virtua Fighter 2 . Age of Empires . Pilgrim  
 Riven . Wing Commander Prophecy  
 Kitchenette . Titanic, voyage interactif, etc

Micrasoft Sidewinder Force Feedback Pro  
 Leadcraft Linea X32 IDE . Matrix Mytelike 2Mo  
 USB . Robert's Messagerie Plus 5400  
 Rainbow Runner Studio . Rack amovible  
 Disque Dur EIDE Quantum 2 Giga . Ombres IDE  
 Cartouches Zip 100 Mo . Citivue grammola

ni chèque !

Simple Original immédiat

3617 SOI

\* 2 n pour le hardware

\*\* la durée de la communication dépend de l'article

**H** explore devait au départ exploiter la licence Gauntlet, mais il est vite devenu évident que le jeu Héliovisions n'avait rien à voir avec ce classique de l'arcade. Infogrames a donc fort judicieusement décidé d'exploiter le jeu sous son nom d'origine, lui laissant ainsi l'opportunité de faire ses preuves sans béquille marketing. Mêlant aventure (2/6'), action (3/6') et jeu de rôle (1/6'), Hexplore vous propose de diriger un groupe de quatre aventuriers. Chacun d'eux devra appartenir à une classe différente (guerrier, Zerg, archer, magot, ranger). Les personnages ne possédant pas de « feuille de caractéristiques » à proprement parler, vous devrez les choisir en fonction de leurs motivations, de leur personnalité (ils parlent) et... de leur tête. Une fois incorporés à votre équipe, ces personnages peuvent progresser (jauge d'expérience) et surtout acquérir de nouveaux pouvoirs. Chaque classe possède ses propres compétences, vous obligeant à affecter des tâches (activer un mécanisme, lire une inscription) à un personnage précis. Assez similaire à celle de Diablo, l'interface du jeu vous permet de contrôler individuellement chaque



membre de votre équipe ou toute l'équipe en même temps. Lorsqu'un ennemi apparaît à l'écran, vous pouvez ainsi hurler « chargeez ! » en envoyant votre groupe au casse-pipe ou sélectionner un personnage en particulier pour mettre à profit l'une de ses compétences (lancer un sort, tirer une flèche, etc.). Les combats restent malgré tout très « arcade », l'utilisation du temps réel limitant



Touche-à-tout, Hexplore ne se cantonne pas à un genre, pour en embrasser trois à la fois : le jeu de rôle, d'aventure et d'arcade. Ce qui pourrait passer pour de l'indécision est en fait un parti pris « grand public » qui pour une fois ne manque pas de charme.



fortement leur aspect tactique. Graphiquement, Hexplore est plutôt laid, voire très laid (256 couleurs seulement), et ne sera pas accéléré 3D. Les joueurs apprécieront en revanche les rotations à 360 degrés permises par l'utilisation d'un moteur en 3D temps réel. Déjà très sympa à jouer en Solo, Hexplore devrait prendre toute sa dimension en réseau (un joueur par classe de personnages).

Thierry Falkoz

**Infogrames relève le Gauntlet**

# Hexplore

**CYBER VISION**  
L'Expertise du CD-ROM

**NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D' OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)**



NOUVEAUTÉS



399 Frs  
SCARY HUNT VF



399 Frs  
ULTIMATE ONLINE  
Ultimate Online VF



479 Frs  
OMEGA COLLECTION  
VO



299 Frs  
REBELLION: REBELS VF



299 Frs  
INCOMING VF



399 Frs  
NEMESIS: NEMESIS VF



299 Frs  
X-MEN: X-MEN VF



399 Frs  
JUGGERNAUT VF



499 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
CYBERVISION VF

JEUX DE RÔLES



499 Frs  
ROLE PLAYING GAME VF



399 Frs  
ULTIMATE VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
OMEGA VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF

STRATÉGIE



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF

SIMULATION



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF

WARGAMES



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF



399 Frs  
REBELLION VF

CADEAU !

POUR L'ACHAT DE 2 JEUX

AUTRES JEUX PC DISPONIBLES...

AUTRES JEUX PC DISPONIBLES...

CD ROM DE CHARMIE

Quake 2 VF ..... 349 Frs  
Wing Commander: Prophecy VF ..... 349 Frs  
Need for Speed VF ..... 369 Frs  
F1 Racing VF ..... 369 Frs  
Jedi Knight VF ..... 349 Frs

Blade Runner VF ..... 369 Frs  
Dialo VF ..... 299 Frs  
Hellsfire VF ..... 169 Frs  
Lands of Lore 2 VF ..... 369 Frs  
FIFA 98 VF ..... 349 Frs

Sony CyberVision 3 (2000 photos 65 millions) ..... 329 Frs  
La Cité Interdite ( Jeu d'aventure 600 ) ..... 399 Frs  
Interactive 3000 ( Jeu d'aventure 600 ) ..... 199 Frs  
CyberVision ( Jeu d'aventure 600 ) ..... 199 Frs  
Megapack 18 000 Photos ( 1 CD ) ..... 499 Frs

VENTE PAR L'ASSOCIATION 48H CHRONO + Engagement Uniquement à l'Exposition Commanches et règler par CB no 01 43 14 64 49

**3615 CYBERVISION**  
Site web : [www.cybervision-info.com](http://www.cybervision-info.com)

**MAC**  
TOP GUN VO ..... 499 Frs  
F1 DE BOBES VO ..... 499 Frs  
CYBERVISION 2 VO ..... 399 Frs  
Amos LS VO ..... 499 Frs

AUTRES TITRES MAC :

Sculture 2 VO ..... 379 Frs  
Dark Colony VO ..... 379 Frs  
Shadow Warrior VO ..... 399 Frs  
Capitalism VO ..... 399 Frs  
Warcraft 2 VF ..... 379 Frs  
Quake VF ..... 369 Frs  
Duke Nukem VF ..... 369 Frs  
Marathon Infinity VO ..... 299 Frs

**ADRESSE DE NOS 2 BOUTIQUES :**  
**37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS**  
**N° BASTILLE** SORTIE RUE DE LA ROQUETTE  
**OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H**

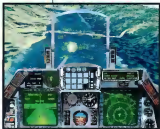
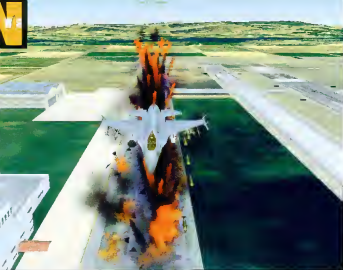
"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

**BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS**

PRODUIT(S)		PRIX
<input type="checkbox"/> ULTIMATE SEVEN POUR 2 JEUX ACHETÉS <input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL <input type="checkbox"/> ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)		<b>CADEAU !</b> 30 Frs 60 Frs
TOTAL		

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_  
 Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
 Règlement par : ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐  
 Date d'exp. : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_

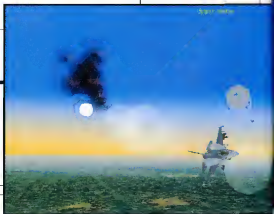
Offre gratuite : 100 PRODUITS DISPONIBLES (COCHER LA CASE)

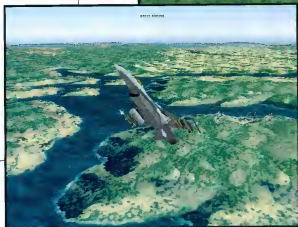


Après de longs mois de retard, Microprose est passé dans nos locaux pour nous montrer la dernière version de ce simulateur tant attendu, et confirmer une date de sortie. Celle-ci a été fixée fin juin, bien qu'ils aient oubliés de préciser l'année... Même si les graphismes ne sont pas encore à la hauteur d'un F-22 ADF, le niveau d'interactivité des campagnes dynamiques et la richesse des options Multijoueur nous laisse penser que quand ce faucon sortira enfin de son nid, beaucoup d'autres simulateurs risquent d'y laisser des plumes (arf, arf, arf) !

# FALCON 4

Éditeur : Microprose / Date de sortie : Juin





**L**a nouvelle de la création de Lionhead se répandit. À peine étions-nous nés, qu'il existait déjà un réel engouement pour nos projets. Durant le premier mois, nous avons reçu la visite de plusieurs équipes de développeurs avec leur propre *design* de jeu. De même, quelques éditeurs majeurs nous contactèrent : SEGA, Nintendo, GTI et même LEGO. Durant un déjeuner, une douzaine de dirigeants japonais, de chez un constructeur de consoles, sont même arrivés en bus pour visiter les bureaux provisoires de Lionhead, dans la maison de Peter (Molyneux). Après les avoir accueillis dans le patio, je me suis précipité pour prévenir les autres. Bien évidemment, personne n'était au courant du rendez-vous ! Peter a alors été détaché pour découvrir, avec son tact habituel la raison de leur présence. *A priori*, ils étaient arrivés pour présenter les



**Les choses commencent à se préciser pour Lionhead, avec leur première apparition publique et l'annonce de leur jeu, Black & White, qui sera distribué par Electronic Arts. Pendant ce temps, Steve Jackson continue la chronique d'une réussite annoncée...**



plans de leur console nouvelle génération. Quelqu'un, quelque part, avait sûrement dû se planter. Aussi flatteur que pouvait être cette démarche, nous nous étions déjà engagés pour notre premier titre. Fin juillet 1997, nous avions signé avec Electronic Arts. Les négociations avaient été difficiles, trois heures de vidéoconférence et des téléphones raccrochés brutalement à plusieurs reprises. Notre offre initiale était d'environ 500 000 F. Au final, nous avons conclu un accord satisfaisant. Sans parler du lien avec Bullfrog, Electronic Arts était l'éditeur le plus puissant au monde et de leur point de vue, Peter était ainsi resté chez eux.

#### Première sortie

» À l'époque, nous avions pensé que Lionhead ferait sa première apparition en mai, durant l'E3 d'Atlanta. Mais à cette date, le contrat n'était pas finalisé et Peter était encore un employé d'Electronic Arts. En plus, il y avait la perspective de tous nous retrouver à l'E3 sans rien pouvoir dire sur Lionhead. Cela aurait été inutile. Nous avons donc tout annulé au dernier moment, ce qui nous a coûté tout de même 30 000 F.

## Lionhead (3<sup>e</sup> partie)

# Les LHX Files

Nos débuts furent retardés jusqu'à l'E.C.T.S. (Entertainment Consumer Trade Show) de septembre à Londres. Notre attachée de presse, Cathy Campos (ex-Bullfrog aussi), ayant tout organisé. Tout le monde semblait curieux à propos de Lionhead. De 10 à 16 heures, tous les jours, les journalistes des principaux magazines européens se sont relayés toutes les 30 minutes, dans une suite de l'Hilton Olympia. Peter s'est occupé de la présentation. En trois jours, il a réussi à raconter 30 fois la même histoire. Son enthousiasme naturel fut remarquable.

### Une équipe décontractée

« Ces salons sont surtout mémorables pour les soirées. Au Royal College of Art, le champagne a coulé à flots dans le salon V.I.P. de la soirée Eldos. Peter a partagé son temps entre le président d'Electronic Arts-Japon et la voluptueuse Rhona Mitra (la "vraie" Lara Croft). Nous nous sommes donc engagés à lui remettre 15 points Lionhead Olympics s'il pouvait sortir avec Lara, avec des photos pour le prouver. Malgré cette offre généreuse (les points LH Olympics sont d'une valeur inestimable !), Peter n'a pas relevé le défi..., enfin pas encore ! Le dimanche soir, nous sommes allés à la cérémonie de remise des prix de l'E.C.T.S. Cette soirée a d'ailleurs été retardée, du fait des embouteillages causés par les curieux venus regarder les fleurs de la princesse Diana. Malgré une nourriture médiocre, la table Lionhead s'est bien amusée, en essayant de deviner les titres vainqueurs. Mark Healey, notre nouvel artiste, a gagné facilement. Il a simplement parlé sur Tomb Raider. Ce genre de petits jeux et paris sont monnaie courante. Les choses allaient bien. Jusqu'à notre premier virus... »

### Tamagotchi Folie

« Au grand désespoir de toute la société, la folie des Tamagotchi a frappé Lionhead. Au cours d'un voyage dans Tottenham Court Road (Londres), j'ai



acheté un poisson digital. Un cadeau pour le fils d'un ami. Mais j'ai fait l'erreur d'ouvrir l'emballage et de l'essayer. L'œuf a éclot et l'alevin a commencé à gesticuler à l'écran. Quand mon petit animal, âgé de deux jours (un magnifique poisson), est arrivé au bureau, commençant à sonner toutes les demi-heures, cela a suscité une vague de regards pathétiques dans sa direction. Peter, cependant, était fasciné. "Un Tamagotchi ! Où l'as-tu trouvé ? Je te le rachète. Tiens, je monte jusqu'à 50 £ (soit 450 F. !)". Le jour d'après, il s'en était acheté un et la course commença. Convaincu que Peter ne s'occuperait jamais de son Tamagotchi, j'ai proposé un pari de 10 £. Pendant les jours qui suivirent, le bureau devint une salle de jeu virtuelle, le premier Tamagotchi lançant ses bips, afin d'attirer l'attention de son propriétaire, aussitôt imité par le second. À un moment donné, Peter a même utilisé un espion. Mon fils de 12 ans et son meilleur copain jouaient à Dungeon Keeper. Alors qu'ils avaient atteint le niveau 10, une perte d'une sauvegarde les ramena au niveau 5. Ils demandèrent donc à Peter s'il existait un cheat mode pour revenir à leur niveau initial. Dans sa réponse à Ben (mon fils), Peter lui proposa en échange de cette information un petit service. Il devait me voler mon Tamagotchi et le planquer dans un coin de la maison pour le laisser dépérir de faim ! Heureusement, cette tentative infâme fut découverte et trois jours plus tard, j'étais plus riche de 10 £. Deux jours après, j'oubliai mon poisson pendant une soirée. Il mourut de faim ! Mais au moins, on est un peu plus tranquille dans les bureaux de Lionhead ! » ■

Propos recueillis par Didier Latil.





# hors-sujet

LOT DE BD

## Ça reste en famille !



Dans un monde déchiré par la famine et la rébellion, le Roi Sargon pactise avec un Dieu des enfers afin de venger la mort de sa femme. Shem, son fils, et Ishtar, sa fille, entretiennent des rapports co-sanguins. Et quand Ishtar paye le fruit de la vengeance paternelle, Shem s'en va au bout du monde pour la sauver. Monde à la Tolkien, monstres originaux, paysages dévastés, intrigues passionnantes, dessins soignés, couleurs superbes, ce recueil des trois tomes du *Matin des Snaïres Brûlés* est une pure merveille. **Le Matin des Snaïres Brûlés** Lunenburg/Tandiang Éditions Soleil.



BD EN COULEUR

## Adoube Illustrateur

Avec ce dernier *Bois-Maury*, dont l'action se situe en Sicile, Hermann prolonge ses récits de chevaliers sans peur... pour une BD sans reproche ! En effet, au-delà de la richesse du

scénario et de la qualité des graphismes, on est saisi par la façon dont le dessinateur/coloriste parvient à rendre les couleurs et lumières des paysages de Sicile. Éblouissant ! **Bois-Maury** : Assunta - Hermann - Glénat.

VIDÉO PÉDESTRI

## Petite marche entre amis

La situation est simple : cinq personnalités aussi différentes que complémentaires doivent passer quelques jours ensemble à l'occasion d'une randonnée en Corse. Les dialogues sont excellents : Benoit Poelvoorde ne rate pas une occasion de la ramener.

On pense irrésistiblement aux *Bronzés*, et on en est pas loin, les personnages crédibles et la fraîcheur en plus. À voir.

**Les Randonneurs** - Philippe Harel  
TF1 Vidéo.



MUSIQUE

## Une balle dans l'oreille

Au risque d'en choquer quelques-uns, je pense que la musique de Joe Hisaishi est aussi indispensable aux films de Takeshi Kitano (*Hana-Bi*) que l'était celle d'Ennio Morricone pour les westerns de Sergio Leone. La mise en scène de Leone et Kitano partage d'ailleurs une certaine « longueur » ; une longueur que seuls les plus grands compositeurs savent orchestrer. **Sonatine** - Joe Hisaishi - Milan Asia.

La vache, Jean-Pierre Papin a créé son site internet ! Mindarn, le mec ! Alors, ledit site n'est pas encore achevé, mais on peut déjà y découvrir quelques pages à la composition très honorable ainsi qu'une poignée de textes courts sur ses amis, ses saisons en clubs et en équipe de France, la femme qu'il a épousée, les chiens qu'il fréquente, etc. Intéressant, le footballeur semble assez lucide sur son carrière, et c'est bien. Hélas, d'un point de vue purement stylistique, Papin lâche trop volontiers quelques phrases fortes qu'il destine sans doute à la postérité, mais dont la puérilité ferait plutôt sourire. Bref, si il se souhaitait se débarrasser d'une image de grand benêt, ça n'est pas encore ça...

[www.jeanpierrepapin.com](http://www.jeanpierrepapin.com)

## Belgarath le Sorcier I & II

David et Leigh Eddings



Revoilà la famille Eddings et leurs contrées peuplées de magiciens toujours prêts à se foutre sur la tronche. David et Leigh étant parmi les meilleurs auteurs d'heroic-fantasy, ce *Belgarath le Sorcier* est bien sûr une merveille de plus à mettre à leur actif. Il vous faudra néanmoins avoir lu *La Belgarade* et *La Mallorée* (10 excellents volumes parus chez Pocket S.F.) pour apprécier ces deux tomes à leur juste valeur. **D. et L. Eddings**  
**Ed. Rendez-vous ailleurs.**

## Postman (Le Facteur)

DAVID BRIN



**POSTMAN**  
ROMAN SCIENCE-FICTION  
LE FACTEUR



BD TRASH

## Comment se faire réformer ?

Alors qu'il commence à coquetter sur une mystérieuse liste de noms, un agent du F.B.I. devient la proie d'une tueuruse professionnelle, tandis que les personnes qu'il approche meurent une à une. Un peu de *X-Files*, une pincée de *Nikita*, et une bonne dose de *gore*, tels sont les ingrédients de cette BD dont l'ambition cinématographique est évidente, même si elle ne se hisse jamais plus haut qu'un bon téléfilm. C'est déjà ça.

Le Soldat Inconnu - G. Ennis & K. Plunket - Le Téméraire.



VIDÉO MAFIEUSE

## Al et Johnny !

Johnny Depp est Joe Pistone, alias Donnie Brasco, un agent du F.B.I. enquêtant en sous-marin sur la mafia new-yorkaise. Al Pacino est Lefty Ruggiero, le « protecteur » de Donnie. Alors que l'amitié s'installe entre le flic et le truand, la cellule familiale du premier vole en éclats tandis que les derniers espoirs d'avancement du second sont réduits à néant. Mike Newell réalise un excellent film, transcendé par la qualité de ses interprètes (disponible en V.O.).

Donnie Brasco - Mike Newell TF1 Vidéo.

PIONS ET DES

## Bouffée de haches

Superbe, le manuel de ce nouveau wargame figurines !

Truffé de magnifiques illustrations médiévales fantastiques, farci de photos de figurines..., on a tout de suite envie de ressortir ses p'tits pots de peinture et son pinceau 00 en poils de loutre ! En plus, les règles de jeu, proches de celles de Warhammer Battle, sont plutôt simples d'accès. Bref, c'est le bonheur !

Chronopla - Target Games/Descartes.



VIDÉO FRILLUSE

## Menace intercagoulactique

Loins des *gunfights* en apesanteur d'un John Woo, Gordon Chan aborde le film d'action sur le mode intimiste. Plutôt que d'annoncer les explosions de bagnoles, il développe la psychologie de ses personnages et s'intéresse à leur vie privée. Et si séquences d'action il y a, elles sont traitées avec un réalisme et une sobriété visuelle très inhabituels pour un film de Hongkong.

Final Option - G. Chan - HK Vidéo.

Oubliez la couverture faisant référence au très disponible film de Kevin Costner, et lancez-vous sans retenue dans cet excellent roman d'aventure et d'anticipation. Ici, point d'histoire à la Mad Max, mais la description d'un univers postapocalyptique crédible (plutôt qu'original), doublé d'une réflexion sur l'utilité d'un état dans la société, ainsi que sur l'importance de la communication dans la (re) construction de cet état. Fascinant.

David Brim/Ed. J'ai Lu.

## Nicolas Eymerich, inquisiteur.



Nous faire suivre les enquêtes façon « Gestapo » d'un inquisiteur, il fallait oser ! Heureusement, Valerio Evangelisti (ça ne s'invente pas) est très habile. D'abord, parce que ce premier tome fait un détour, très S., du côté des mondes parallèles. Ensuite, parce que son personnage, machiavélique, insensible, et névrosé à bloc (peur du sale, de la maladie, etc.), demeure antipathique du début à la fin du roman. Une bonne surprise.

Valerio Evangelisti Ed. Rivages/Fantasy.

## Escapes sur l'horizon



La S.F. est née des nouvelles, mûrissant au fil de ses centaines d'essais, révélant souvent de grands auteurs. Elles restent pour les jeunes talents, l'espoir d'être un jour reconnus. Alors quand un éditeur ose le pari de réunir 16 Français dans un même recueil, privilégiant jeunesse et fugue, on ne peut qu'apprécier. Attention, la S.F. française se réveille, certes de manière chaotique, mais c'est corine ça qu'on l'aime.

Collectif/Fléuve Noir.



BD SANS GOUT

## Barbie-boy

L'intrigue de ce premier tome ? Un psychopathe, très amateur de poupées, finit par utiliser de vraies femmes pour satisfaire sa Barbie-mania. Bon, et puis comme les femmes, ça bouge et ça hurle tout le temps, il est un peu obligé de les tuer. Sordide, non ? Hélas, cette BD fade à tous les points de vue (graphismes, dialogues, etc.) tue la noirceur du scénario, lui faisant perdre toute saveur. C'est pas bon, le pasteurisé...  
Gil St André T.1 - J. C. Kraehn - Glénat.



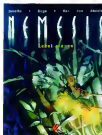
POILADE ET BÉBÉ

## (Ri) n'golo dans la case

Comique de répétition et chutes surprises sans les deux axes humoristiques de cette BD en demi teinte. Si 50 % des gags ne fonctionnent pas, les 50 % restant justifient amplement l'investissement (en particulier les séquences « sur le billard ») ! On regrette également que l'auteur utilise trop souvent une page entière pour une seule et unique case.  
Histoires à lunettes - Midam-Clarke - Humour libre.

NIVEAU BD

## Quelle (v) engeance !



D'un côté, Ange nous pond un scénario exceptionnel comme rarement le monde de la BD a pu en voir. D'un autre, Janolle manque de relief dans ses graphismes, et pour terminer, Van den Abele foire les couleurs. Influencé par les mangas, *Nemesis : level eleven* est un mélange de pur génie et de grosses lacunes. On reste quand même sur sa faim.  
*Nemesis : level eleven*  
Janolle/Ange/Abele  
Édition Le Téméraire.

PLONS ET DES

## Du plomb dans ta face !

Véritable initiation aux wargames figurines, *Confrontation* se présente sous la forme d'un blister (de 35 à 50 F. environ) dans lequel vous trouverez une à trois figurines en plomb, un livret de règles et une carte de référence. Bref, tout pour jouer immédiatement ! Le temps de lire rapidement les règles (simples) et crac-boum-hue, vous pouvez déjà vous lancer dans un duel (un blister chacun) ou une bataille rangée (mais c'est plus cher). Un concept simple mais séduisant !  
*Confrontation* - Rackham.



## Chroniques de la Terre Déchirée



Deux tomes pour ce roman d'heroic-fantasy, fiançailles et Épousailles, et on regrette vraiment qu'il n'y en ait pas un troisième, du genre *Barbaillies*, qui nous aurait un peu distrait des intrigues de cour dont nous assomons les auteurs (complots, meurtres, etc.) ! En plus, princes, courtisanes, conseillers... tout ce beau monde frofrouste, minoune et donne dans la plus redhibitoire pédanterie stylistique. Bref, on s'enmerde royal.  
L. Aillet & N. Cluzeau  
Éd. Fleuve Noir.

## Les nouveaux chiens de garde



Si vous n'avez pas entendu parler de ce bouquin dans les médias, c'est normal : ils en prennent plein la gueule ! Dans ce livre, Serge Halimi dénonce en effet la subordination de la presse aux pouvoirs politico-économiques, allant même jusqu'à dire que nos « grands » journalistes ne doivent leurs salaires mirabolants qu'à la servilité dont ils font preuve à l'égard du pouvoir en place... Tinsolent ! Alors, c'est vrai, la collusion média/pouvoir n'est pas une problématique nouvelle mais là, l'exposé est limpide et entreprenant, titres de presse et journalistes sont nommément cités, d'où un ancrage immédiat dans nos ch'tites catégories de pensées. Dans la foulée, lisez également « Sur la télévision » de Pierre Bourdieu (même éditeur), un livre dans lequel il explique pourquoi la télévision privilège très logiquement une sorte de prêt-à-penser mûrde (fast-thinking). Deux livres pas chers, 30 F. environ, pour tout comprendre... euh... environ.  
Serge Halimi/Éd. Liber-Raisons d'agir.



**DÉPASSEZ TOUTES LES LIMITES !**

#### Outlaw 3D

- Accélérateur graphique multimédia 2D/3D
- Processeur Rendition V9200 technologie RISC
- Disponible en port PCI ou AGP
- Résolutions jusqu'à 1600 x 1200
- Lecture DVD plein écran
- Accélérateur graphique officiel de la ligue des joueurs américains (PGL)



THE TEMPO OF INNOVATION™



Tel 01 46 87 30 54 [www.jazzmm.com](http://www.jazzmm.com)



À chaque époque sa révolution.  
À l'aube de l'an 2000, une  
technologie miraculeuse est sur  
le point d'envahir les foyers,  
le x DSL. Les excès de vitesse sont  
encouragés et vous permettront  
de réaliser l'inimaginable !

# XDSL

**I**MAGINEZ le rêve de tout  
surfeur/joueur Internet :  
une connexion permanente au Web  
sans processus de connexion, des débits  
plusieurs dizaines de fois supérieurs à  
ceux d'aujourd'hui, des pages s'affichant  
entièrement en moins d'une seconde  
(alors que certaines nécessitent près  
d'une minute de chargement pour  
les différents graphiques),  
pas d'encombrement de la ligne  
téléphonique pendant l'utilisation,  
des coûts inférieurs à ceux d'aujourd'hui  
(matériel, abonnement, communication  
téléphonique), de nouveaux services  
broadcast qu'il était impossible  
d'envisager jusqu'à maintenant,  
mais aussi des pings nettement  
améliorés dans les jeux on-line, etc.  
Vous en rêvez ? La technologie x DSL  
l'a fait. Cette année est l'an 1 d'une  
nouvelle ère d'informatique  
communicante, permettant l'utilisation  
d'Internet au maximum de ses capacités.  
Le principe général est simple : toute  
personne utilisant un modem sur son  
ordinateur pour surfer, va pouvoir le  
faire avec un autre modem (pas plus  
cher), sur le même ordinateur  
et la même ligne téléphonique,  
sans la bloquer, c'est-à-dire en  
laissant la possibilité d'émettre  
et de recevoir des communications  
téléphoniques simultanément.

## Comment ça marche ?

ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line)  
est la version la plus utilisée de  
l'ensemble des technologies x DSL.  
C'est un grand pas dans le domaine de  
la communication de données. L'idée



majeure est d'être capable de traiter  
des débits supérieurs et de manière plus  
fiable, sur les lignes téléphoniques  
existantes. Pour cela, elle utilise une  
méthode de codage/décodage avancée,  
tout en laissant l'accès au réseau  
téléphonique. Les données transmises  
sont très fiables, grâce au protocole qui  
intègre une gestion corrective  
des erreurs, car les données peuvent  
être parasitées sur la ligne.  
Les modems actuels ont atteint leur  
limite, et leur technologie pourra  
difficilement dépasser 56 kb/s.  
L'avantage est qu'ils peuvent être  
branchés partout, et ne nécessitent  
aucune modification du réseau  
téléphonique qui considère le signal  
comme de la voix. La limitation actuelle  
du débit ne vient pas de la ligne  
téléphonique, mais du réseau en place

qui n'utilise qu'une seule fréquence.  
Sans cette limite, on pourrait pourtant  
atteindre plusieurs mégahertz et donc  
de très hauts débits. Pour des  
applications de vidéo à la demande  
et Internet à haut débit, 1,5 Mo/s  
suffisent, mais pour de la télévision  
à haute définition (HDTV) il faut  
envisager 6 Mo/s.  
Pour rappel, les vieilles normes T1 et E1,  
dont on entend souvent parler,  
permettent respectivement des débits  
de 1,544 et 2,048 Mo/s, mais leur  
utilisation dans les foyers n'est pas  
conseillée et plutôt coûteuse. ADSL  
permet d'obtenir un haut débit  
ascendant et un plus faible en retour,  
un peu comme le principe du Minitel  
qui recevait les données à 1 200 bauds  
alors que le terminal n'envoyait qu'à  
75 bauds. Cette dissymétrie n'est



toutefois pas très gênante car la réception de flux multimédia nécessite plus de bande que l'émission de données dans l'autre sens (sauf pour ceux qui souhaiteraient envoyer de gros fichiers). Même les jeux on-line reçoivent en général beaucoup plus d'informations qu'ils n'en renvoient. Au meilleur des cas, ADSL obtient même 9 Mbit/s dans un sens et 640 kbit/s dans l'autre, en ne bloquant pas l'utilisation de la ligne téléphonique, même lors d'un dysfonctionnement du modem, car les fréquences utilisées sont indépendantes. Cela correspond à plus de mille fois le débit que vous obtenez avec votre modem 1 Cette communication asymétrique permet des débits jusqu'à 2 Mbit/s dans l'autre sens.

### Une opération coûteuse

Toutefois, l'x DSL nécessite l'installation de matériels coûteux sur le réseau pour obtenir de tels débits. Pour de longues distances, il faut en effet répéter le

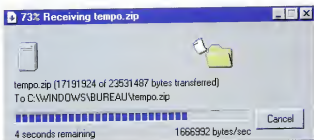
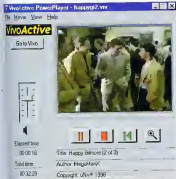


signal pour éviter les pertes. Pour obtenir chez soi ces débits, il faudra donc en fait attendre que l'infrastructure du fournisseur d'accès à Internet soit en place pour les accepter. Sachant que cela dépend énormément du réseau téléphonique, il y a fort à parier que c'est France Télécom, avec Wanadoo, qui sera le premier fournisseur de services Internet à haute vitesse. Les États-Unis ont une grande avance sur nous, dans la mesure où de nombreux fournisseurs proposent déjà cette offre. Si les premiers résultats n'atteignent pas les chiffres cités plus haut, ils n'en restent pas moins très satisfaisants et posent le x DSL en

concurrent du câble. En terme de coût, l'abonnement risque d'être un peu plus cher au début, même si cela ne se justifie pas vraiment, mais l'économie se fera essentiellement sur le temps de connexion, car celle-ci ne sera

pas facturée comme communication téléphonique. Le fait d'être connecté toute la journée sera un réel confort dans l'utilisation d'Internet. C'est avec cette utilisation massive, que l'on verra, espérons-le, l'essor d'Internet en France. Nous avons accumulé un grand retard, mais plus pour longtemps. Le x DSL sera de plus une formidable alternative pour tous ceux qui n'auront pas la chance d'habiter une zone câblée. Tout du moins si France Télécom fait l'effort de l'étendre au plus grand nombre !

Jean-Luc Antoine  
et Christian Marbaix



Bientôt, on ne se contentera plus de ces petites fenêtres pour la vidéo en temps réel !

Non, vous ne rêvez pas, ce genre de débit est possible sur Internet.

# Creative Labs 3D Blaster

Les yeux vitreux, le teint blafard et la lèvre pendante, on l'a attendu longtemps, cette 3Dfx 2. Mais le jeu en valait la chandelle. Voilà une carte sévèrement « burnée » !

# Voodoo 2

Ça y est, elles sont là ! Tant attendues, tant espérées, quelques dizaines de milliers de cartes 3Dfx 2 ont envahi les magasins, suivies de près par autant de fous furieux qui ont déjà dû se les arracher... L'une des premières cartes, exploitant

monte à plus de 55 images par seconde sur un simple Pentium 166 MMX, écrasant toute autre carte 3D. Elle est de plus très peu dépendante de la puissance du processeur du PC, contrairement à ses concurrentes, ce qui n'empêche pas les chiffres de monter encore plus sur un

présent, les éditeurs de jeux restent fidèles à ce standard, même si de plus en plus de jeux ne sortent qu'en Direct3D. Dans ce mode, la Voodoo 2 semble en net progrès par rapport à une Voodoo mais elle se démarque moins de la concurrence. Précisons enfin que la carte n'existera qu'en version PCI. Les jeux spécialement développés pour l'AGP fonctionneront donc peut-être mieux sur certains concurrents, même si ses 12 Mo

## Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2

Constructeur : Creative Labs

Chip : 3Dfx Voodoo 2 / Bus PCI

Mémoire : 12 Mo

Configuration : Pentium 166

Prix : environ 2 200 F



la Voodoo 2 disponible, est la Creative Labs 3D Blaster équipée de rien moins que 12 Mo de mémoire ! Elle sera également proposée dans une version 8 Mo, moins chère, et légèrement moins performante. Notez que d'autres constructeurs comme Diamond ou Jaz proposeront bientôt des modèles probablement équivalents.

Il sera donc intéressant de suivre l'évolution des prix...

Les tests sur les versions finales ne font que confirmer tout le bien que l'on pouvait en penser. La Voodoo 2 nous a autant enthousiasmés qu'avait pu le faire sa devancière. Elle repousse un peu plus loin le niveau des PC en 3D ludique et creuse une nouvelle fois le fossé avec la concurrence. À titre indicatif, le goinfre Quake II, pour ne pas le citer,

Pentium II (jusqu'à 100 images/s). Mais pour ceux qui ne pourraient acheter un PII en ce moment, voici l'occasion de donner un coup de fouet à leur Pentium ! Les progrès sont également visibles côté rendu et effets, encore plus spectaculaires. La carte Creative est bien sûr compatible avec le mode SLI, mais on attend encore des jeux pour l'exploiter. C'est bien sûr dans son mode natif que la Voodoo 2 donnera le meilleur d'elle-même. Jusqu'à

de RAM devraient suffire à la plupart. L'idéal restant, pour les plus fortunés, de posséder les deux solutions, soit une carte de type ATI Rage Pro, ou l'740 Intel en AGP pour la 2D et 3D AGP, et une 3Dfx 2 pour le reste... Seul regret, quelques incompatibilités ont été constatées avec des jeux heureusement très minoritaires. Enfin, Creative propose Ultimate Race Pro, Incoming, G-Police et Actua Soccer 2 en bonus logiciels.

Christian Marbaix





Désolé...

... mais  
vous montrer  
les performances  
exceptionnelles  
de notre nouvelle  
carte **Monster 3D II**  
sur du papier  
serait vraiment illusoire.  
Idem pour la carte  
**Monster Sound**,  
vous avez déjà écouté  
du papier vous ?

#### Monster 3D II

- la nouvelle référence  
en matière de cartes 3D,
- utilise le nouveau  
processeur 3DFX Voodoo 2,
- disponible en 2 versions :  
1 et 4 Mo,
- possibilité de faire tourner  
simultanément 2 cartes  
Monster 3D II.

#### Monster Sound

- Adapté au jeu PC,
- 5.1 Surround
- Support Windows 95/98
- Fonctionne avec DirectSound 3D.



#### Monster 3D II

Ceux qui pensaient que nous avions atteint les sommets de la performance avec la carte Monster 3D se sont tout simplement trompés. Avec des performances plus de 3 fois supérieures, la toute nouvelle carte Monster 3D II repousse encore les frontières du réel. Elle exécute toutes les fonctions 3D à des vitesses record et offre à tous les fans de jeux une perfection graphique carrément hallucinante.



#### Monster Sound

Avec la Monster Sound, vos oreilles connaîtront elles aussi le grand frisson. Grâce à l'accélérateur audio pour la première fois

sur le bus PCI, vous profiterez d'un son d'une extraordinaire fidélité, et cela, où que vous vous placiez.



**Accelerate your world.\***

\*Pour un monde qui va plus vite

Représentants : **Sonacast** (LCD Advance - Jet Superstar - megasoft FINE) (01) 50 10 10  
**Diamond Multimedia Southern Europe (succursale)** : 122, av. du Général Leclerc - 92000 Boulogne - France  
 Tél. : 01 55 38 30 00 - Fax : 01 55 38 30 00  
 BNC multimedia modem 28.8 KB 20-49 8 101 366733, 00 44 1129 444115 00 00 1-608-395-7475, Numbers 00 49 8451-966334 -  
 America Online (keyword : DIAMOND)

<b>Amway Computer</b> Tél. : 01 60 92 60 60 Fax : 01 60 92 60 60	<b>High Tech Services</b> Tél. : 04 42 20 59 59 Fax : 04 42 20 59 23	<b>Ingram Micro</b> Tél. : 03 20 88 58 00 Fax : 03 20 88 58 88	<b>KARMA</b> Tél. : 01 46 74 56 56 Fax : 01 46 74 00 37
--	--	--	---

Monster 3D et Monster Sound sont des marques commerciales ou des marques déposées de Diamond Multimedia Systems, Inc.

http://www.diamond.fr

# Modulux

Étrennant le tout nouveau Pentium II 400 MHz d'Intel, le Dedicace 800 de Modulux résume le PC ludique idéal de ce début d'été. Carte 3D, DVD et autres, feront envie à plus d'un !

## Dedicace 800

**I**l n'y a pas 36 solutions, aujourd'hui, pour constituer la configuration d'un PC haut de gamme (un bon tout du moins). Partant de ce constat, Modulux a choisi ce qui se faisait de mieux dans chaque domaine pour constituer ce qu'il convient d'appeler un beau PC. D'habitude, on cherche la machine qui pourrait faire tourner certains jeux. Ici, on chercherait plutôt le jeu qui pourrait faire ramer cette brute de puissance ! Première raison à cela, le Dedicace est l'un des tous premiers à intégrer le dernier-né d'Intel, le PII 400. Eh oui, les choses vont vite, surtout pour le PII 333 qui n'aura gardé sa couronne que bien peu de temps. En prime, ce processeur arrive avec un nouveau chipset, le BX, qui gère entre autres choses la mémoire à 100 MHz pour de meilleurs accès et fait passer la fréquence de la carte mère à 100 MHz elle aussi. Les gains sont déjà substantiels, puisqu'ils sont d'environ 15% et parfois plus en puissance pure, en particulier pour le calcul si bénéfique aux jeux. Les 64 Mo de RAM, placés d'origine dans la machine, favorisent évidemment encore un peu plus ces beaux résultats. Toutefois, même à un tel niveau, inutile d'espérer se passer d'une carte accélératrice 3D. Modulux propose donc la désormais classique ATI

Rage Pro dans sa version AGP avec 8 Mo de mémoire vidéo. Le luxe quoi.

Associée au PII 400, la Rage Pro se sent très à l'aise. Du coup, les *framerates* s'envolent et même *Flight Unlimited II* devient fluide, par exemple, avec 27 images par seconde contre 22 pour un PII 333 équivalent. Avec *RedLine Racer*, on passe de 46 à 68 images/s. Bref, de quoi voir venir quelques milliers de polygones supplémentaires et quelques Mo de textures...

Le reste de la configuration n'est pas en reste. Le disque dur de 6 Go est rapide à souhait, et le lecteur de CD-ROM est remplacé par un DVD qui, à long terme, vous évitera une mise à jour toujours propice à la dilapidation de vos économies. D'autant que la puce Rage Pro sait relire les vidéos MPEG 2 que l'on trouve sur les DVD vidéo. Pour le son,

une AWE64 associée à d'excellentes enceintes Altec Lansing, munies de leur caisson de basses, vous assurera une ambiance sonore impeccable et toute l'amitié de vos voisins. La partie logicielle est assurée par l'inévitable Windows 95 et la série MS Home Essentials (dont Word et Atlas Encarta 98). Enfin, l'écran est un Sony 17ES qui, comme son nom l'indique, est un 17 pouces. Très confortable sous Windows, il est toutefois à comparer aux 19 pouces livrés sur d'autres machines de ce prix chez la concurrence. Le prix, justement, culmine à environ 20 000 F. C'est cher dans l'absolu, mais vu la qualité de la configuration et sa durée de vie potentielle, cela reste une bonne affaire. ■

Christian Marbaix  
(récent gagnant du Loto)

### Modulux Dedicace 800

Genre : ordinateur multimédia  
Constructeur : Modulux  
Langue : française  
Prix : environ 20 000 F.



# Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.  
**20 magasins en France**

**configurations optimales ATX**  
**configurations ultimes ATX**

Pentium II 266 COVINGTON	6 340 Fttc
Pentium II 233	6 740 Fttc
Pentium II 266	7 140 Fttc
Pentium II 300	8 340 Fttc
Pentium II 333	9 340 Fttc
Pentium II 350	10 590 Fttc
Pentium II 400	12 340 Fttc

Carte mère Chipset Intel ATX  
 Slot One AGP UDMA 512 Ko  
 32 Mo SDRAM 10 ns  
 Disque dur 3,2 Go UDMA 33 Western  
 Carte vidéo PCI 2 Mo S3 Trio  
 Lecteur disquette, clavier, souris  
 Moyenne Tour ATX  
 Ecran 15" SVGA couleur, B.R.N.E.  
 (Garantie 1 an/serie)

*Cyrix P200 MX	3 640 Fttc
Pentium 200 MMX intel	4 040 Fttc
Pentium 233 MMX intel	4 290 Fttc
AMD k6 233	3 940 Fttc
Pentium II 266 COVINGTON	4 440 Fttc
PII 233 + Carte Son intégrée	4 840 Fttc
PII 266 + Carte Son intégrée	5 240 Fttc
PII 300 + Carte Son intégrée	6 440 Fttc

Carte mère Chipset Vx PRO+ ou Soyo ETEC  
 512 Ko de Lx pour PII  
 Pipeline Bus intégré PCI EIDE UDMA  
 16 Mo EDO ext à 128 Mo  
 Disque dur 2,5 Go QUANTUM Big Foot  
 Lecteur disquette, Clavier, souris, montage AT  
 Carte vidéo PCI 1 Mo ext 2 Mo S3 Trio  
 Ecran haut de gamme 14" SVGA couleur, B.R.N.E.  
 (Garantie 1 an/serie)

## Groupez-vous !!!

De meilleures conditions vous attendent  
 Remise de 3 % pour 5 configurations  
 Remise de 5 % pour 10 configurations  
 Remise de 7 % pour 15 configurations  
 Nous consulter pour quantités supérieures

**EXCEPTIONNEL**  
 à partir de

**3.640 Fttc\***



## KIT MULTIMÉDIA

lecteur cd-rom 32 x  
 + carte son 16 Bits  
 +H.P 60 Watts

**650 Fttc**

### Calculez le prix de vos options :

Reliez le prix de la pièce que vous désirez dans la grille des pièces détachées.  
 Enlevez à ce prix le prix de la pièce proposée dans la configuration.

### Exemple :

Vous désirez remplacer l'écran 14" par un écran 15" de base  
 Ecran 14" (1 090 Fttc) - écran 15" (1 390 Fttc) = 300 Fttc prix de l'option

### Options sur configurations :

Windows 95 OEM  
 Lotus SmartSuite 97 : Word Pro / Approach  
 Freelance Graphics / Organizer / ScreenCam  
 Pack Office 97 PME / Etudiant  
 Home Essentials 98  
 Word 7 / Works / Money 97 / Encarta + Font  
 Sours Microsoft Intellimouse  
 Clavier Natural keyboard Microsoft

750 Fttc  
 190 Fttc  
 2 140 / 840 Fttc  
 810 Fttc  
 190 Fttc  
 420 Fttc

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

**05 62 26 60 01**

**05 61 55 16 89**

**SUR PAPIER LIBRE À : HIROSHI GROUP 46 / 52 AVENUE JULES JULIEN 31400 TOULOUSE**

Centralisation des app.  
 du lundi au vendredi  
 de 9h à 18h30

# Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

OLITEC 56000 **20** magasins en France



**1190 Frs ttc**

**ARRETTE MÉMOIRE  
GRAM 32 Mo  
ns**



**360 Frs ttc**

**QUANTUM  
SE UDMA 2,1 Go**



**1 140 Frs ttc**

**BJC 4300**



**1 340 Frs ttc**

**SCANNER port//**



**690 Frs ttc**

**BJC 7000**



**2 890 Frs ttc**

**Hiroshi Group**

**à prix du direct**

## ECRANS

14" MPRII 1024x768 0.28p Viewpoint	1090 ttc
15" MPRII 1280x1024 0.28p Viewpoint	1390 ttc
15" SMILE Clearclear	1890 ttc
17" MPRII 0.28p Viewpoint	2540 ttc
17" SMILE DL	2640 ttc
17" SMILE Clearclear	3390 ttc
17" ILLYAMA 9017T 0.22p	4240 ttc

## MÉMOIRES / CPU

SIMM 8 Mo / 16 Mo 32 bits 60 ns EDO	90 / 180 ttc
SDRAM 32 Mo 10 ns	360 ttc
CYRIX ou IBM 200 MMX	590 ttc
PENTIUM Intel 200 / 233 MMX	990 / 1240 ttc
AMD K6 233	890 ttc
PENTIUM II 266 COVINGTON	1390 ttc
PENTIUM II 233/266/300	1790/2190/3390 ttc
PENTIUM II 333/350/400	4390/5640/7390 ttc
Ventilateur Pentium / PII	30 / 90 ttc

## PORTABLES LEO

166 MMX T2T 12" HD 2 Go 16 Mo CD 20x	13990 ttc
--------------------------------------	-----------

## CARTES MERES

Carte mère Matsushita Chipset VX Pritoriso ETEQ	440 ttc
Carte mère Flagpoint Chipset Intel triton 512 Ko évol.	1466 TX UDMA
Carte mère QDI TX Titanium IB+	640 ttc
Carte mère Asustek Chipset Intel Triton 512Ko évol.	1466 TX-97-E UDMA
Carte mère Chipset Intel LX Jumperless	1040 ttc
UDMA PII 333 Format AT+ Carte son intégrée	840 ttc
Carte mère PC Partner Chipset Intel/Flagpoint	840 ttc
LX UDMA évol. PII 333 Format ATX	940 ttc
Carte mère QDI LX Legend V	990 ttc
Carte mère Asustek Chipset Intel LX Jumperless UDMA évol.	1290 ttc
PII 333 ATX/ABIT LX Bus 100MHz	

## MULTIMÉDIA

Lecteur CD ROM 32x Cyberdrive	490 ttc
Lecteur 24x Toshiba / 32x Pioneer	590 / 640 ttc
Carte son 16 Bits Stéréo 100% Cpt SB	95 ttc
Carte son Sound Blaster 16 / AWE 64	245/495 ttc
Hauts Parleurs 6W/200W/300W	90 / 150 / 250 ttc
Hauts Parleurs 1200W avec caisson basse	450 ttc
Camera SONY couleur CCD	850 ttc
Télécommande PC / Pistolet + jeu	250 / 290 ttc

## CARTES GRAPHIQUES

S3 Trio 64V+ ou V2 1 Mo ext. 2 Mo	190 ttc
S3 Trio 64V+ ou V2 2 Mo	240 ttc
S3 Virge 2 Mo / 4 Mo	290 / 340 ttc
SIS 4 Mo AGP + sortie TV	440 ttc
Matrox Mystique 2 Mo ext. 4 Mo	590 ttc
Matrox Mystique II 4 Mo ext. 8 Mo PCI	740 ttc
Créative XTREM 4 Mo 3D	740 ttc
ATI Xpert XL 4 Mo PCI / AGP	690 / 740 ttc
ATI Wonder 4 Mo PCI	1790 ttc
MILLENNIUM II 4 Mo PCI ou AGP	1090 ttc
MATROX 3D / Carte 3DFX 2	540 / NC ttc
Carte vidéo 6 Mo boîte + 3DFX	940 ttc
Rainbow Runner	1390 ttc

## DISQUES DURS

HD 2,1 Go Quantum Cyclone (5"25)	940 ttc
HD 2,5 Go Big Foot	890 ttc
HD 4,3 Go Quantum Cyclone (5"25)	1390 ttc
HD 6,4 Go Quantum Cyclone (5"25)	1590 ttc
HD 2,1 Go Seagate UDMA (3"5)	1090 ttc
HD 2,1 Go Quantum SE UDMA (3"5)	1140 ttc
HD 3,2 Go Seagate UDMA (3"5)	
ou Western Digital	1290 ttc
HD 3,2 Go Quantum SE UDMA (3"5)	1340 ttc
HD 4,3 Go Quantum SE UDMA (3"5)	1540 ttc
HD 6,4 Go Quantum ST/SE UDMA (3"5)	1890 ttc

## IMPRIMANTES CANON

BJC 250	940 ttc
BJC 4300 Bulle d'encre / 4300S	1340 / 1740 ttc
BJC 620 Bulle d'encre	1890 ttc
Laser LBP 560WPS	2040 ttc
BJC 4850 A3 + A4 NEW 1	2790 ttc
BJC 5500 A2 + A3 + A4	5240 ttc
BJC 7000 Bulle d'encre 1200 Dpi	2890 ttc
H P 560C	1840 ttc

Appareil photo numérique	
Power Shot 350 / 600	2890 / 5690 ttc

## DIVERS

Souris de base / Trust de l'axe	30 / 60 ttc
Lecteur 3,5" 1,44 Mo / Lecteur LS 120 Mo	140 / 790 ttc
Lecteur ZIP 100 Mo Interne / Externe	790 / 1190 ttc
Lecteur ZIP 100 + ext PC et MAC	1540 ttc
Clavier 105T / Keytronic	80 / 150 ttc
Mini tour / Moyen tour / Grand tour	190 / 240 / 290 ttc
Moyen tour ATX	490 ttc
Grand tour ATX	590 ttc
Scanner sur port parallèle+soft16M de couleurs	690 ttc
Scanner à plat Carte SCSI+soft 16M de couleurs	NC ttc
Tirer extensible pour disque dur	100 ttc
Carte Radio FM	150 ttc
Fax Modem 33600 externe	590 ttc
Carte Modem USB interne	640 ttc
Fax Modem USB Message + 56000 externe	1240 ttc
Fax Modem Office Self Memory 56000 ext.	1190 ttc
Fax Modem Office Self Memory 56000 ext. + tél	1340 ttc
CD-ROM Vierge + Gravage des données	180 ttc
Graveur IDE ou SCSI réinscriptible + soft	NC
Lecteur CD DVDx2 Créative Carte Mpeg + jeux	1790 ttc
Joystick ou Joypad	60 ttc
Carte Ethernet BNC + RJ45 PNP / ISA / PCI	130/150 ttc

**Consommable tous types,  
nous consulter  
Financement possible,  
nous consulter**

**LOCATION GRAVEUR + PC  
250 F/jour et 400 f/week-end**

**CD ROM Vierge**

**10 frs par 10 - 9 frs par 100 - 8 frs par 1000**

Prix données à titre indicatif, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreurs typographiques.

## VENTE PAR CORRESPONDANCE :

Service de 24h 24. Frais d'expédition : 100F/jusq'à 5 Kg, 150F/jusq'à 10 Kg et 200F pour une configuration complète. VPC ouvert de 9h à 19h, du lundi au vendredi, 9h-19h le samedi et 10h-19h le dimanche. Commandes par fax, e-mail ou téléphone. Tous nos prix sont TTC.

# Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

## 20 magasins en France

### CYBERTEK

153, cours Gambetta  
33400 TALENCE  
Du mardi au samedi  
Tél : 05 57 96 75 76  
Fax : 05 57 96 75 81

### PC TOP

48, rue Montpensier  
84000 PAU  
Du lundi au samedi  
Tél : 05 59 72 12 50  
Fax : 05 59 32 76 12

### NASH COMPUTER

46-52, avenue Jules Julien  
31400 TOULOUSE  
Du lundi au samedi  
Tél : 05 61 25 88 73  
Fax : 05 61 32 62 02

### MIOSYS COMPUTER

21, avenue des Etats-Unis  
31200 TOULOUSE  
Du lundi au vendredi  
Tél : 05 61 13 10 00  
Fax : 05 61 13 04 30

### TOP COMPUTER

Centre commercial Lederer  
31120 ROQUES/GARONNE  
Du lundi au samedi  
Tél : 05 61 72 45 44  
Fax : 05 61 72 45 43

### MICRO PLUS

22, Censier Major  
Ecluse Colomes  
PAS DE LA CASE  
PRINCIPAUTE D'ANDORRE  
Du lundi au samedi  
Tél : 00 376 800 305  
Fax : 00 376 800 305

### ISLAND COMPUTER

C.C. Napoléon 19 cours Napoléon  
20050 AJACCIO  
Du lundi au samedi  
Tél : 04 95 51 46 61  
Fax : 04 95 51 46 62

### PIPELINE INFORMATIQUE

61, rue Raymond Villoz  
51100 CASTRES  
Du lundi au samedi  
Tél : 05 63 35 47 01  
Fax : 05 63 35 47 01

### LITE COMPUTER

42, rue de l'Arsenal  
68100 MULHOUSE  
Du lundi au samedi  
Tél : 03 89 66 38 38  
Fax : 03 89 66 38 88

### LITE COMPUTER

Place De Latre de Tassigny  
68000 COLMAR  
Du lundi au samedi  
Tél : 03 89 20 62 62  
Fax : 03 89 20 62 63

### LITE COMPUTER

21, rue de la Kriegenau  
67000 STRASBOURG  
Du lundi au samedi  
Tél : 03 88 36 26 00  
Fax : 03 88 36 52 00

### LITE COMPUTER

27, quai Félix Maréchal  
57000 METZ (Face Préfecture)  
Du lundi au samedi  
Tél : 03 87 75 21 31  
Fax : 03 87 75 19 29

### ON LINE COMPUTER

1, rue Guillemin  
87000 LIMOGES  
Du lundi au samedi  
Tél : 05 55 33 32 31  
Fax : 05 55 34 81 16

### PC PRICE

4, rue des charmettes  
69100 VILLEURBANNE  
Du lundi au samedi  
Tél : 04 78 89 93 33  
Fax : 04 78 89 88 33

### PC PRICE

91, cours Béron  
38000 GRENOBLE  
Du lundi au samedi  
Tél : 04 76 96 41 41  
Fax : 04 76 96 42 42

### GIGA COMPUTER

67, Avenue de Gramont  
37000 TOURS  
Du lundi au samedi  
Tél : 02 47 75 05 76  
Fax : 02 47 75 05 77

### GIGA COMPUTER

23, boulevard Maréchal Joffre  
11100 NARBONNE  
Du lundi au samedi  
Tél : 04 68 41 04 20  
Fax : 04 68 41 02 67

### GIGA COMPUTER

20, avenue Général Guillaud  
66000 PERPIGNAN  
Du lundi au samedi  
Tél : 04 68 68 19 11  
Fax : 04 68 68 19 12

**PROCHAINEMENT  
OUVERTURE  
DE 2 MAGASINS  
GIGA  
COMPUTER  
BEZIER / NENNES**

Pour la région EST,  
une Hot Line est à  
votre service au

**03 88 36 56 00**

@

*Hiroshi Group*

sur le Net !!

<http://www.hiroshi-group.fr>

Vrs idées, vrs remarques  
nico-h@hiroshi-group.fr

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Tél. 05 62 26 60 01

Fax 05 61 55 10 00

OUVERTURE LIÉE À :

**HIROSHI GROUP**

46 / 52 AVENUE JULES JULIE  
31400 TOULOUSE

Continuation des activités  
du lundi au vendredi  
de 9h à 18h30



@

*Hiroshi Group*

sur le Net !!

<http://www.hiroshi-group.fr>

**NUMERO REVENDEURS**

**Tél : 05 61 55 55 02 - Fax : 05 62 26 52 90**

K-Bis exigé pour tous devis

*Hiroshi Group*

Les prix du direct

# multiplayer

## • L'Annexe

### Informatique

29, rue Colbert, 37000 Tours  
Tél. 02 47 75 10 02  
Créé le 15 janvier 98  
Mat PC Pentium II 233,  
64 Mo de RAM, cartes 3Dfx  
et ATI Rage Pro, écrans  
17 pouces  
Tarifs : de 25 à 40 F l'heure  
Accès Internet Numéris,  
40 F l'heure

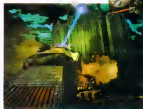
## • Planète Jeux

33, rue Roucher,  
34000 Montpellier  
Tél. 04 67 60 40 50  
Créé début janvier 98  
Mat PC P200 MMX,  
32 Mo de RAM, cartes 3Dfx,  
écrans 17 pouces  
Tarifs : de 15 à 25 F l'heure  
Accès Internet pour jeu

## • Cytech Games

10, rue Victor-Hugo,  
83000 Boulogne-Jallieu  
Tél. 04 74 43 52 70  
Créé début mars 98  
Mat PC P200 MMX, cartes  
3Dfx, écrans 17 pouces  
Tarifs : de 25 à 40 F l'heure  
Accès Internet Numéris,  
50 F l'heure

## La tempête du désert



Le développeur VR-I, spécialisé dans les jeux on-line et à qui l'on doit déjà Fighter Ace sur l'Internet Gaming Zone, dévoile un nouveau projet fort ambitieux, Nomads of Klanth. Si à la base, le soft s'inspire de la vogue actuelle

pour les jeux de stratégie en 3D temps réel (genre Battlezone), VR-I a pris le temps de concevoir un scénario poussé qui devint lui donner beaucoup de couleur ! Le monde fantastique, et passablement désertique, de Klanth est peuplé par les survivants d'un terrible holocauste, regroupés en quatre races : humains, elfes, nains et mort-vivants. D'accord, jusqu'ici, rien d'original. Ce qui distingue le jeu, c'est le mode de locomotion de tout ce petit monde, appelé *battlewagon*, croisement inédit entre une frégate et un char ! Chaque joueur disposera de son propre *battlewagon*, qu'il lancera sur l'ennemi dans le but de capturer les rares cités encore debout et d'étendre la domination de sa race d'adoption. On ne sait pas encore quelle sera la compagnie qui édifiera le jeu, mais par contre VR-I ambitionne de faire tenir jusqu'à 200 joueurs par serveur ! ■

## Dans les bras de Kali



Décidément, le petit utilitaire de monsieur Jay Catton n'en finit pas d'étendre ses bras tentaculaires sur la grande famille des jeux multijoueurs ! Avec la dernière version, téléchargeable sur le site [www.kali.net](http://www.kali.net), les joueurs, enregistrés ou non, trouveront en plus du programme principal, un utilitaire très pratique leur permettant de trouver facilement des serveurs accueillant des parties de leurs jeux préférés, à savoir Hexen 2, Jedi Knight, Mysteries of the 5th, Quake et Quake II. Vous me direz, GameSpy 3D le fait déjà, et très bien de surcroît, mais c'est quand même une riche idée de réunir deux utilitaires aussi essentiels aux fanatiques de Multijoueur en un seul ! ■

## Au service du jeu

C'est maintenant officiel, Ubi Soft et Criterion Studios vont sortir un Game Service permettant aux possesseurs de Redline Racer de trouver facilement des adversaires en Multijoueur. Ce Game Service devrait être, dans un premier temps, intégré dans la version américaine du jeu, puis disponible sous forme de patch pour les européens. Bien que ce soit Criterion et non Ubi qui s'attèle à la tâche, on peut s'attendre à ce que ces derniers fassent profiter Criterion de leur expérience acquise avec l'excellent Game Service de POD ! ■

## Menace intergalactique

Si vous pensez, à juste titre, que les humains n'en ont pas encore fini avec les gros insectes qui menaçaient de nous exterminer dans Starship Troopers, le film, vous allez pouvoir prendre du service avec Starship Troopers, le jeu on-line. Disponible sur le site Gamestorm ([www.gamestorm.com](http://www.gamestorm.com)), il s'annonce principalement comme un jeu de combat spatial entre les humains et les forces Bug. En prime, il sera possible, si vous jouez les Bugs, d'infester la surface de nombreuses planètes, tandis que les humains lanceront des squads de Marines façon insecticide du futur, ou du Baygon vert à l'uranium enrichi si ça ne suffit pas. En bref, dès la fin avril, la guerre s'étend à toute la galaxie ! ■





## Mars attack



Et plup, décidément cet été sera dédié aux jeux de stratégie

3D jouables sur le Net, ou ne sera pas ? Entre Battlezone, Tiberius, Wulfram et j'en passe, c'est maintenant à Red Orb d'ajouter sa pierre à un édifice très visité actuellement. Prévu pour cet automne, Extreme Warfare n'offre pas le côté gestion de bâtiments, mais s'appuie sur la complémentarité des unités en Coopératif. Le scénario ne risque pas de vous démotiver, s'agissant d'une sempiternelle confrontation entre humains et aliens « viendus » d'outer space, les Sway. Jouable en Solo, le jeu sera surtout optimisé pour permettre à un maximum de 24 joueurs de s'affronter sur Internet, soit 12 dans chaque camp. Au niveau armement, vous pourrez incarner de simples soldats, ou stationner dans différents véhicules, Jeeps, tanks, hélicoptères de transport ou de combat. Selon les dires de Trilobyte, développeur d'Extreme Warfare, chaque unité aura ses propres forces et faiblesses sur le champ de bataille, pour éviter que chaque pierre ne dégenère en Longbow 2 martien ! ■

## Objet Volant Nettement Identifié

Dans la lignée de Subspace, des développeurs virtuellement inconnus, appelés Hoopy, proposent un shoot'em up on-line très sympathique, appelé A.R.C. Dans ce jeu, les joueurs pilotent de petits Ovnis équipés de la panoplie standard de lasers, missiles et autres fers à dissoudre. Comme Subspace, on ne peut pas vraiment se plaindre sur les graphismes, mais par contre la jouabilité est au rendez-vous, nonobstant les inévitables problèmes de lag. La bonne nouvelle, c'est que A.R.C. devrait rester gratuit. La mauvaise, c'est que pour l'instant, le serveur est fermé à cause de petits crétiens qui se sont efforcés de ruiner le plaisir de jeu des autres.

Allez quand même jeter un œil de temps en temps sur [www.hoopy.com/archq](http://www.hoopy.com/archq), car les bonnes idées ne meurent jamais ! ■

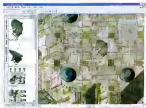


## Que la lumière soit

Si vous avez réussi à faire croire comme nous au serveur d'inscription de Mplayer ([www.mplayer.com](http://www.mplayer.com)) que vous êtes américain (jo sars, ça nous fait mal aussi), vous aurez peut-être eu la chance d'essayer Underlight, un jeu de rôle on-line qui achève maintenant sa phase de beta-test. L'intérêt de ce soft réside dans son moteur 3D temps réel très hanté, et une interaction poussée entre les joueurs. En effet, vous ne pouvez vraiment progresser dans le développement de votre personnage qu'en vous associant avec d'autres joueurs plus expérimentés. Nettement orienté vers le combat entre joueurs, Underlight n'en est pas moins une expérience rafraîchissante par rapport aux habituels univers médiévaux-fantastiques. Malheureusement, son accès devrait maintenant être payant, et limité aux Américains. ■



## Totale imagination



Si comme tous les joueurs assidus de Total Annihilation, vous rêvez d'explorer d'autres cartes, Caveclog vous donne enfin le moyen de laisser libre cours à votre imagination. En effet, une version bêta de leur éditeur de cartes et de missions est maintenant disponible sur leur site à l'adresse [www.totalannihilation.com/mapeditor.html](http://www.totalannihilation.com/mapeditor.html). Cela devrait vous permettre de patienter jusqu'à la version finale, qui devrait être bientôt disponible sur le site, et aussi incluse dans l'add-on « Core Contingency ». ■





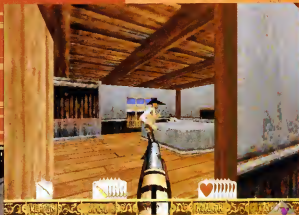


toujours quelques dizaines de minutes à discuter avec ses amis ou ennemis. Et comme Club-Internet a eu la bonne idée de créer un serveur français, c'est à des compatriotes fanatiques que l'on s'adresse.

Mais la convivialité de Kali ne s'arrête heureusement pas là, puisque l'interface recèle de nombreuses astuces. On peut par exemple offrir des fichiers à télécharger et récupérer ceux des autres. C'est absolument idéal pour échanger une carte de Warcraft 2, de Alerte Rouge, un circuit de Moto Racer ou une Skin à

Quake II. Mais évidemment, ce ne sont pas les seuls fichiers à transférer : patches, astuces, images, captures, freewares, adresses, jeunes filles à poil ; les aficionados de Kali partagent absolument tout dans une saine ambiance de camaraderie. Bien sûr, le petit nouveau éprouvera sans doute quelques difficultés à se faire admettre ou à se faire entendre, mais il suffira de disputer une petite partie pour immédiatement entrer dans la famille.

Cette convivialité et cette large part accordée à la communication peuvent cependant nuire légèrement



ou jeu : on y discute beaucoup, passionnément, à la folie, parfois en oubliant de jouer ! Lorsqu'un thème de discussion fait rage, il sera même difficile d'arracher ses amis à un remake de « Droit de Réponse ». Dommage que Kali n'offre pas la possibilité, comme Stadium, de créer des arènes en ligne, démarrant automatiquement, une fois que le nombre nécessaire de joueurs est atteint.





Évidemment, tout cela n'est pas gratuit, mais presque ! Pour profiter des services de Kali, il suffit effectivement d'acquiescer un droit d'entrée de 20 dollars (environ 100 F) pour un accès à vie. Certes, il existe l'Internet Gaming Zone, ou MPlayer, qui eux sont gratuits, mais ils ne gèrent pas autant de jeux et font la part belle aux nouveautés.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les derniers jeux sortis ne sont pas forcément les plus pratiqués. Sur Kali en effet, Descent, Warcraft 2, Alerte Rouge, Command & Conquer, Duke Nukem 3D, Age of Empires, Jedi Knight, Quake II, Diablo, Mechwarriors 2 et Mercenaries se taillent la part du lion. Les possesseurs de petites configurations qui ne peuvent faire tourner que des jeux sous DOS trouveront donc, eux aussi, des adversaires, étonnant non ?

Bien sûr, pour jouer dans de bonnes conditions, mieux vaut avoir un modem rapide, voire un 56 000 kbps. Les liseuses téléphoniques RTC n'offrent déjà pas une transmission excellente, les parties sur Kali peuvent s'effectuer dans de bonnes ou de mauvaises conditions. Les soirs de week-end ou les jours de fête sont généralement des moments d'affluence et il faut s'attendre à des lags. En revanche, les soirs de semaine, selon les jeux, il est la plupart du temps possible de



faire un Warcraft 2 ou un Age of Empires tranquillement. On notera juste que Quake II est nettement plus rapide sous Game Spy 3D et que Duke Nukem reste assez lent. Moto Racer, quant à lui, subit pas mal de warpings (téléportation sauvage de concurrents), tout comme certains simulateurs. En conclusion, Kali n'est pas extrêmement à l'aise avec les jeux d'action, mais reste un rendez-vous ludique majeur et un lieu de rencontre idéal. ■

Luc-Santiago Rodriguez  
Adresse : [www.kali.net](http://www.kali.net) pour télécharger le logiciel de connexion.



## Une sélection de jeux supportés par Kali

Age of Empires - Armored Fist 2 - ATF - Big Red Racing - Blood - Carmageddon - Comanche 3 - Command & Conquer - Dark Colony - Dark Reign - Deadlock - Deadly Games - Death Rally - Descent 1&2 - Diablo - Duke Nukem 3D - EF2000 - F1A 18 F22 Raptor - Heretic - Hexen - Hexen 2 - Incubation - Interstate 76 - Jack Nicklaus 4 Jedi Knight - KKND - Mechwarrior 2 - Lord of the Realm 2 - Moto Racer - Outlaws Outpost 2 - POD - Quake - Risk - Shadow Warrior - SU27 Flanker - Top Gun - Total Annihilation - Warcraft 2 - X-Wing vs TIE Fighter, etc.

POUR 167 FRANCS,

**Woow!**



Y'A JUSTE QU'À ASSEMBLER  
DES FONDS ET DES PERSONNAGES!

Y'AOOH!  
PLUS DE LIMITES  
À LA CRÉATIVITÉ...



UNE INVITATION...  
UNE DÉCLARATION...  
UN POT DE FIN  
D'ANNÉE...

DITES-LE  
AVEC DES  
BD !!

RÉF. 2133 - CD-ROM - 167 FF conseillé

Découvrez un nouvel outil  
de communication déconcertant  
de simplicité et débordant  
de créativité!

Pour fêter un événement, illustrer  
une présentation de dossier, lancer  
des invitations ou toutes sortes  
de déclarations... dites-le avec des BD.

1. Choisissez votre présentation à la page
2. Sélectionnez vos arrière-plans
3. Recrutez vos héros

4. Remplissez les bulles de textes
5. Imprimez, même sous forme de posters

Si vous êtes pressés, choisissez parmi les  
50 BD déjà réalisées (il y en a pour tous les  
goûts et toutes les occasions!).  
Avec **BD Studio**, offrez-vous un nouveau  
talent qui va en étonner plus d'un et amuser  
tout le monde.

**Configuration minimale requise :**  
Processus Pentium® 90 - 16 Mo de RAM et Windows® 95  
50 Mo libres sur le disque dur - Carte graphique SVGA  
16 millions - Lecteur de CD-ROM double vitesse

**Micro  
Application**

UN NEURONE AVERTI  
EN VAUT DEUX

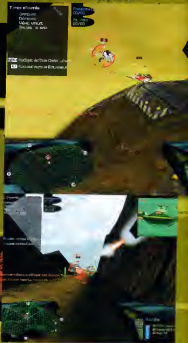
Micro Application - 20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris  
Tél. : 01 53 34 20 20 - Fax : 01 53 34 20 00 - 3615 Micrompp® - Web : <http://www.micrompp.com>

\*129 F la notice

# Battlezone

ON A TIRÉ SUR LA LUNE

Battlezone est probablement ce qui est arrivé de mieux à notre satellite depuis la visite rendue par Louis Armstrong. Éminemment jouable en Solo, nous avons une nouvelle fois enfilé notre combinaison spatiale pour tester le Multijoueur en apesanteur !



## Online Not et Lancer









Qui fait mieux ?



Démarrer

## Microsoft IntelliMouse

La pratique prouve l'efficacité des souris IntelliMouse™.

On peut penser qu'elles doivent cette incomparable rapidité à leur ligne. Oui, mais pas seulement. L'ergonomie n'est rien sans l'intelligence. Justement, l'espace est bien rempli entre leurs deux oreilles : un astucieux bouton roulette permet de gagner un temps fou. Il remplace les ascenseurs dans les applications compatibles, permet un zoom sur des détails importants, le surf à grande vitesse sur Internet... alors un conseil, si vous attrapez une souris ou un TrackBall IntelliMouse™, attachez-les à votre PC.



**Microsoft**

Jusqu'où irez-vous ?™ [www.microsoft.com/france/chezvous/](http://www.microsoft.com/france/chezvous/)

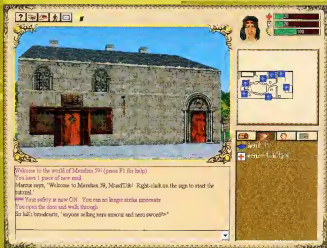
# Meridian 59

## Renaissance

### L'APPEL DE LA LICHE

**Meridian 59, connu pour ses graphismes pauvres, fait enfin peau neuve. Les créateurs en ont ainsi profité pour rehausser la richesse du jeu en incluant de nouveaux monstres et surtout une nouvelle quête qui va ranimer un peu l'intérêt des vétérans.**

L'amélioration graphique s'applique surtout à deux villes. Hazar et Tor, dont les textures ont évolué afin de leur donner une ambiance bien spéciale. Bref, c'est plus beau, il n'y a rien à dire. Même certains monstres ont été retravaillés et des effets de brillance ajoutés. Bien sûr, de près, ça pixellise encore. Mais bon, les graphismes ne sont pas le plus important, leur relative pauvreté n'ayant pas empêché les joueurs d'être accros à Meridian dès son lancement. Par contre, si le jeu n'évolue pas au niveau des missions et quêtes, l'aventurier risque de se lasser. Et bien Renaissance annonce un nouveau chapitre qui fera date dans l'histoire du plus vieux RPG on-line : la guerre entre les Nécromanciens et les Chasseurs (Hunters). Ces deux nouvelles classes de personnages vont permettre aux joueurs, une interactivité accrue. L'histoire ? La Reine



Liche Veriya'cyr, morte il y a très très longtemps, rêve de conquérir le royaume de Meridian. Pour cela, les Nécromanciens parcourent les terres à la recherche des Nodas, car la Liche a un appétit vorace pour ces particules de Mana. Quant aux Chasseurs, les gentils en l'occurrence, leur rôle est de tuer les Nécromanciens ainsi que Veriya'cyr, afin de débarrasser le monde de cette nouvelle menace.

### Necro vs Chasseurs

Concrètement, qu'est-ce que cela change ? C'est un nouveau niveau dans le Players killing (meurtre de joueurs) qui vient d'être atteint. Les Chasseurs bénéficient d'une nouvelle arme : l'épée de chasse (Soth), qui a sa propre âme et demande constamment à être nourrie. En contrepartie, elle aura le pouvoir de tuer toute créature servant le Mal, aussi bien les monstres que les joueurs (en la portant, vous n'aurez d'autre choix que de tuer les joueurs rouges – assassins – et les oranges – voleurs). Et si vous avez le malheur de toucher à une créature au karma positif, votre épée vous tuera... On est bon ou on



ne l'est pas, plus de demi-mesure ! Côte méchant, on trouve donc les Néromanciens. Si vous choisissez cette voie, vous vous aventurez sur les sentiers de la Magie Noire et dans les places obscures. Le château de Brax sera votre repaire et Veriya'oy, votre gardienne. De plus, la guilde Néromancienne est entourée par un labyrinthe peuplé de morts-vivants et de squelettes, cinq nouveaux monstres particulièrement agressifs. Vous serez donc bien protégé ! Par contre, une fois dehors, vous devrez faire attention à tout. Heureusement, la Liche vous a transmis certains de ses pouvoirs et vous a offert la connaissance de nouveaux sorts destructeurs comme le Brouillard de Poison. Votre mission..., tuer tout ce qui est de karma positif !

Chacune des deux nouvelles classes est soumise à ses propres conditions d'adhésion. Les Chasseurs, par exemple, n'ont pas de guilde et sont considérés comme des solitaires. Soth, l'épée légendaire, est leur seul lien. Si vous êtes innocent (c'est-à-dire non-Player Killer) et à



plus de 70 points de vie, vous la trouverez dans le Château de Brax. Une fois l'épée en votre possession, vous devenez un vrai Chasseur. Quant aux Néromanciens, après avoir dégotté une amulette de Néromancie, vous devez partir en quête de la Liche qui vous accueillera en son sein. Attention, à partir du moment où vous êtes Néromancien, toute mort vous fera perdre votre amulette, cela ayant pour conséquence votre exclusion de la Guilde Néromancienne. Ne vous pointez pas pour présenter vos excuses à votre reine... retrouvez une amulette.

## Mes bijoux !

En effet, cet élément est le seul moyen que la Liche a pour vous reconnaître. Lorsque vous tuez des créatures au karma positif, chaque mort chargera votre amulette d'énergie, celle-ci vous permettant de nourrir Veriya'oy lorsqu'elle a faim. Un autre détail... Ne laissez pas votre maîtrise se faire attaquer ! Car si elle meurt, tous les Néromanciens l'accompagneront au royaume des ténèbres. Et tout ce qui était en leur possession se retrouvera sur le sol, au centre de la guilde, afin que les Chasseurs puissent piller vos trésors sans avoir à vous rechercher... cruel, non ? Voilà donc une belle guerre en perspective, si toutefois le lag vous permet de le supporter. Hé oui, toute amélioration graphique se paie cher. De ce côté de l'Atlantique, le lag est particulièrement présent et vous collectionnez les pertes de connexion avec le serveur, même en plein après-midi et à moins de 30 joueurs ! Et puis il y a le prix aussi, qui n'a toujours pas changé... Bref, tentez la démo avant de vous abonner. ■

Loïc Gaveau



## DE L'ENNUI DES DIEUX...

Gomme vous le savez à présent, je mène la vie de barde et ma renommée est si grande que les dieux eux-mêmes me demandèrent de jouer et de chanter pour eux. Confiants, ils me narrèrent, petit à petit, les moyens dont ils usaient pour modeler les destins ici-bas.



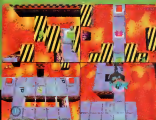


## DISSECTION EN RÉSEAU

Très controversé en Solo, on pensait que Frogger allait faire l'unanimité en Multijoueur (il était en effet impossible de jouer en réseau avec la bêta-version testée). Grosse erreur. Frogger à plusieurs ne se contente pas de décevoir, il révolse.

[illegible][illegible]

Thierry Balzacq



## Frogger in the Zone

Microsoft a annoncé mi-mars qu'il était désormais possible de jouer à Frogger sur l'Internet Gaming Zone ([www.zone.com](http://www.zone.com)). La décision a été prise suite au succès commercial du jeu États-Unis (d'après des données de PC Data, le titre Hasbro aurait été la septième meilleure vente du mois de janvier 98).





# MEDIA SHOP

## Chassis Mini Tour Alim 200W

Carte mère Chipset TX INTEL

512 ko de mémoire cache

16 Mo EDO ext. 128 Mo

Disque Dur 2.1 Go Quantum Cyclone

Moniteur 14" SVGA 1024x768 NE

Carte Vidéo PCI 53 64 V2V 1 Mo ext 2

Lecteur Disquette 3" 1/2

Clavier 105 T. Souris 3 boutons

CD 16X, Carte son 16 bits, HP 25 W

## Chassis ATX Moyen Alim 250 W

Carte mère LX QDI LEGEND V AGP

512 ko de mémoire cache

DIMM 32 Mo SDRAM

Disque dur 2.1 Go UDMA Western Digital

Moniteur 14" SVGA 1280X1024 NE

Carte vidéo DFI 4 Mo AGP

Clavier 105 T. Souris 3 boutons

Lecteur Disquette 3" 1/2

CD 16X, Carte son 16 bits, HP 25 W

Configurations données à titre d'exemples tout autre assemblage possible

CYRIX P200 MX  
PENTIUM INTEL 200 MMX  
PENTIUM INTEL 233 MMX  
AMD K6 233

4490 F  
4820 F  
5400 F  
5040 F

PENTIUM II 233 MMX  
7370 F

15" 1280X1024 JEAN  
15" Smile Cromaclear  
17" 1280X1024 PROVIEW MPR2  
17" IYAMA MS8617T  
WINDOWS 95 CD  
Pack Office 97 PME  
Stratus 95  
HD Stratus Ultra DMA 2.1Go

+ 390 F HD Stratus Ultra DMA 3.2Go  
+ 900 F HD Stratus Ultra DMA 4.3Go  
+ 1560 F Moyen Tour  
+ 2950 F Grande tour  
+ 740 F S3 TRIO 64V+ 2Mo  
+ 1990 F 16 Mo Sup. EDO  
+ 230 F Souris Microsoft Intellimouse  
+ 130 F Clavier Natural

+ 320  
+ 570  
+ 70  
+ 150  
+ 50  
+ 190  
+ 150  
+ 300

S3 Trio 64 V+ 1 Mo  
S3 Trio 64 V+ 2 Mo  
S3 Virge 2 Mo  
S3 Virge 4 Mo  
Matrox Mystique II 4Mo OEM  
ATI Charger 4 Mo PCI  
Matrox Millennium II 4 Mo AGP  
PACK MYSTIQUE II + RAINBOW RUNNER  
ATI CHARGER 4Mo EXT 8Mo PCI OEM  
ATI CHARGER 4Mo EXT 8Mo AGP OEM  
ATI CHARGER 4Mo EXT 8Mo AGP OEM  
GULLENHOT MAXI VOODOO II 8 Mo

6.4 Go Stratus UDMA  
8.1 Go Stratus UDMA  
130 F  
180 F  
270 F  
340 F  
720 F  
580 F  
1250 F  
2240 F  
990 F  
680 F  
990 F  
1100 F  
1670 F  
Carte mère TX PRO + 512 Ko  
CM P II ASUS/STEK P2L97 bus AGP  
Cyrix 200 MX  
Intel P200 MMX  
Intel P233 MMX  
AMD K6 233  
PENTIUM II 233 MMX  
PENTIUM II 266 MMX

2010 F  
2690 F  
520 F  
1250 F  
620 F  
950 F  
1530 F  
1170 F  
1980 F  
2950 F  
14" JEAN MPR2 1024X768  
15" JEAN MPR2 1280X1024  
15" SMILE CROMACLEAR  
17" 1280X1024 PROVIEW  
17" SMILE CROMACLEAR  
17" IYAMA MS8617T  
MODEM USR 56 INT  
Lecteur CD ROM 24X CREATIVE  
Lecteur CD ROM 32X Toshiba  
Carte son 16 bits Stéreo  
Carte son Soundblaster 16  
Carte son Soundblaster 64  
Haut parleurs 25 Watts  
Haut parleurs 80 Watts  
Haut parleurs 1200 Trust  
Caméra SONY Couleur CCD  
DVD CREATIVE PACK  
Powershoot 350 CANON

2.1 Go Quantum Cyclone  
2.1 Go Stratus Ultra DMA  
3.2 Go Stratus Ultra DMA  
4.3 Go Stratus Ultra DMA  
4.3 Go Quantum Cyclone

930 F  
1060 F  
1250 F  
1500 F  
1350 F  
Simm 8 Mo 32 Bits 60 ns EDO  
Simm 16 Mo 32 Bits 60 ns EDO  
SDRAM 32 Mo  
SDRAM 64 Mo

100 F  
190 F  
390 F  
1990 F

## LES MÉDIA SHOP

### MEDIA 2000

71 rue FONDAUDEGE  
33000 BORDEAUX  
Tél: 05 56 81 70 22  
Fax: 05 56 81 74 06

### MEDIA DIFF

6/8 rue Aubuisson  
31000 TOULOUSE  
Tél: 05 61 99 06 88  
Fax: 05 61 99 05 89

### MICRO MEDIA

32 bd Strasbourg  
34000 MONTPELLIER  
Tél: 04 67 99 46 20  
Fax: 04 67 99 46 21

BIENTÔT  
MEDIA SHOP  
À LYON



# La fête de l'Internet avec l'A.S.J.R.



De nombreux événements ont eu lieu pour la fête de l'Internet les 20 et 21 mars dernier et l'A.S.J.R. (Association des Salles de Jeux et de Réseaux) se devait d'y participer. Ainsi, des salles ont pratiqué des tarifs très bas et certains ont même proposé la gratuité de leurs services (Internet et Gen4) mais aussi les jeux en réseau comme *Aller à la guerre*, *Caracas* et *Arobas*. À Rennes, à Bordeaux, à Quimper, ont été mis en place pour l'occasion des salons *Salles d'Internet* à Lyon et *Cyberstation* à Bordeaux. Tout les joueurs des salles A.S.J.R. ont pu profiter d'un moment de détente pendant tout le week-end pour leur plaisir et plaisir à leur tour de leur offrir une soirée qui leur a permis de profiter de tout ce que l'Internet a à offrir. Les salles de jeux ont été les hôtes de la soirée, comme à la salle *Verdun* de Bordeaux. En outre, de très nombreux jeux en réseau ont été proposés, les joueurs ont pu profiter de l'Internet sur plusieurs ordinateurs. Les salles de jeux ont été les hôtes de la soirée, comme à la salle *Verdun* de Bordeaux. En outre, de très nombreux jeux en réseau ont été proposés, les joueurs ont pu profiter de l'Internet sur plusieurs ordinateurs. Les salles de jeux ont été les hôtes de la soirée, comme à la salle *Verdun* de Bordeaux. En outre, de très nombreux jeux en réseau ont été proposés, les joueurs ont pu profiter de l'Internet sur plusieurs ordinateurs.



## Concours Starcraft

Ubi Soft, Club Internet, RTL et la presse spécialisée (dont Gen4) organisent un concours avec l'A.S.J.R.

Les lots pour les trois premiers candidats seront :

- 1 - Un ordinateur, la totalité des jeux de Blizzard et une connexion de six mois au Club Internet.
- 2 - Une 3Dfx 2 et une connexion de six mois au Club Internet.
- 3 - Un carton plein de jeux Ubi Soft.

De plus, une conférence avec remise de diplômes, suite au concours, sera organisée par Ubi Soft avec une notification des gagnants dans la presse spécialisée dont Gen4. Pour tout renseignement concernant les dates et les inscriptions, contactez la salle A.S.J.R. la plus proche de chez vous.

## Bordeaux - Cyberstation

Sise au 23, cours Pasteur, 33000 Bordeaux, cette salle de l'A.S.J.R. (Tél. : 05 56 01 15 15, Fax : 05 56 79 07 59, e-mail : [webmaster@cyberstation.fr](mailto:webmaster@cyberstation.fr)) est une des plus anciennes de France (ouverte depuis le 2 octobre 95). Tous les jours, dans les deux salles de 110 m<sup>2</sup> et 50 m<sup>2</sup>, de 11 h à 2 h du mat' (le dimanche, de 14 h à minuit), vous pourrez vous éclater sur de nombreux jeux en réseau, sur diverses configurations, dont des K6 200 MHz à 32 Mo de RAM, et découvrir Internet via une ligne à haut débit. Tarifs : 30 F/1 h ; 50 F/2 h ; 70 F/3 h ; 15 F. par heure supplémentaire, et happy hours de 19 à 21 h. Sur le site (<http://www.cyberstation.fr/>) vous pourrez surtout télécharger un plug-in pour jouer à Quake II sur le serveur de la salle.





" C'est le jeu de l'année " JOYSTICK • " Le meilleur Quake-like " GENERATION 4

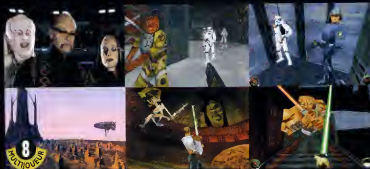
# STAR WARS™

# JEDI KNIGHT™

## DARK FORCES™ II

Maintenant disponible en version française intégrale !

Vivez une aventure hors du commun en devenant Chevalier Jedi.



L'Add-on  
Indispensable



More! <http://www.starwars.com>  
<http://www.starwars.com>  
\* Prix généralement conseillé

<http://www.ubisoft.fr>  
Mail: [info@ubisoft.com](mailto:info@ubisoft.com)  
01 69 62 40 32 01 69 62 40 32  
SALES Ubi Soft  
1-800-448-7000



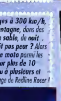
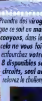
# 4 nouveaux Micromania! du CD Rom PC

## AUBAGNE ÉCULLY NANTES ORLÉANS



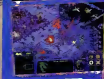
**NEW**

**Dark Omen** est un wargame en 3D temps réel. Vous êtes libres de vos mouvements et du choix des angles de caméra. Vous incarnez le capitaine d'une armée de mercenaires chargés de délivrer cette terre des hordes des ténébreux : régiments de cavalerie, d'infanterie, d'archers et de sorciers, machines de guerre...



**NEW**

Le premier jeu de la série d'élites de la série StarCraft. Un jeu en 3D temps réel de stratégie et de gestion. Vous incarnez un commandant d'armée et vous devez gérer votre armée et votre base.



**Un jeu d'aventure complètement délirant !!**

**TOP**

La petite peste-fillette de la Sorcière Malcombe veut se venger de Montmarin. En utilisant la magie, elle a essayé de nombreux objets dans le passé. Incarnez un descendant des Montmarin, contrainct à se projeter plusieurs siècles en arrière, à effectuer de multiples missions, récupérer des objets. Retrouvez ces bonheurs Jacquille et Godefroy dans ce jeu d'aventure «délirant».



Mettez-vous en conditions pour ce superbe jeu de glisse qui vous permettra de pratiquer le ski et le snowboard sur 18 parcours, 1 skieurs et parcours libres avec la possibilité de choisir ses skis ou sa planche. Le plus beau jeu de sports d'hiver.



**NEW**

Vous cherchez un jeu de simulation d'avion de combat qui offre de superbes graphismes à une animation ultra rapide ? Entrez dans F-15, vous apprécierez pas ? Alors installez-vous aux commandes de l'F-15, le dernier titre de Jone's, le spécialiste du genre.



**NEW**

La nouvelle génération de jeux de stratégie est arrivée ! Dans un univers futuriste en 3D subjective, Russes et Américains s'affrontent à la surface de la lune. Dans l'espace tous les moyens sont bons pour terrasser son adversaire.



Défierez la planète contre les armées ennemies grâce aux nombreuses armes disponibles sur 65 missions variées ! Prenez le contrôle des fréquences, déplacez votre base et repoussez les attaques ennemies. Vous serez aux commandes de centaines de véhicules, hélicoptères, chars, sur 8 modes différents. Jouable en solo et jusqu'à 16 en multi-joueurs.



# L'univers 100% jeu



**DEATHTRAP Dungeon**

Ian Livinston, le plus célèbre créateur de livre d'aventure sort son grand jeu. Plonger dans l'univers sombre et gothique infini de créatures maléfiques, la magie sera au rendez-vous tout au long des centaines de niveaux. 50 ennemis à braver, attraper ou perfoirer, de nombreux pièges à déjouer.

**NEW**

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**GARANTIE MICROMANIA  
1 AN SUR TOUS LES JEUX**

**GRATUITE**  
avec le 1<sup>er</sup> achat !  
De nombreux privilèges  
avec la Mégacarte et 5%  
de remise\* sur des prix canons !



\* Seul sur les Consolés. Promoteur affilié avec l'éditeur de la carte de Micromania.



**Jouez en réseau de chez vous**

- Duke Nukem 3D • Warcraft 2
- F1 Grand Prix 2 • Quake
- Command & Conquer...
- Shadow Warrior
- Blood

légal d'accès au réseau GRATUIT disponible  
dans les Micromania et sur Internet :  
<http://www.azursoft.fr/stadium>

8 avions à votre disposition !

**NEW**

5 circuits dans  
lesquels vous  
devez éviter  
les nombreux  
obstacles,  
lourder entre les immeubles, les arbres et ne  
pas rater les raccourcis !



## MICROMANIA AUBAGNE

Centre Commercial Auchan Barrois  
13400 Aubagne

## MICROMANIA ECULLY

Centre Ciel Carrefour Grand-Ouest  
91100 Ecully

## MICROMANIA NANTES

Centre Commercial Bouffay  
44000 Nantes

## MICROMANIA ORLÉANS

Centre Commercial Place d'Arc  
45000 Orléans

**Ouverts tous les dimanches**

## MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs-Élysées  
Mo George 5 - RE - Champs-Élysées  
Tél. 01 42 56 04 13

## MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Français  
5, bvd des Italiens - 75002 Paris  
Métro: République  
Tél. 01 40 15 93 10

## MICROMANIA MONTMARTRE

126, rue de Rennes - 75006 Paris  
Métro: Montmartre, St-Pierre  
Tél. 01 45 49 07 07

## MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue des Filles-du-Calvaire - Niveau 2  
Métro: République  
Tél. 01 45 49 07 07

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté du Grand Canal - 75013 Paris  
Tél. 01 45 49 70 43

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté du Grand Canal - 75013 Paris  
Tél. 01 45 49 70 43

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté du Grand Canal - 75013 Paris  
Tél. 01 45 49 70 43

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté du Grand Canal - 75013 Paris  
Tél. 01 45 49 70 43

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté du Grand Canal - 75013 Paris  
Tél. 01 45 49 70 43

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté du Grand Canal - 75013 Paris  
Tél. 01 45 49 70 43

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté du Grand Canal - 75013 Paris  
Tél. 01 45 49 70 43

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté du Grand Canal - 75013 Paris  
Tél. 01 45 49 70 43

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté du Grand Canal - 75013 Paris  
Tél. 01 45 49 70 43

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté du Grand Canal - 75013 Paris  
Tél. 01 45 49 70 43

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté du Grand Canal - 75013 Paris  
Tél. 01 45 49 70 43

## MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté du Grand Canal - 75013 Paris  
Tél. 01 45 49 70 43

## MICROMANIA IVRY GRD CIE

Centre Ciel Carrefour Grand Ciel  
94200 Ivry-Seine - Tél. 01 45 15 12 04

## MICROMANIA SAINT-QUENTIN

Centre Ciel St-Quentin-en-Yvelines  
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 43 43 25 23

## MICROMANIA CERGY

Centre Commercial La 3 Fontaines  
Niveau Bas - Face G. Sport  
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

## MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Ciel Crétail Solal - Niveau 1  
Entrée Eclair - Métro: Crétail-Val de France  
Tél. 01 43 77 24 11

## MICROMANIA ROUEN ST-SEVER

Centre Commercial St-Sever  
76100 St-Sever - Tél. 02 32 10 55 44

## MICROMANIA TOULOUSE

Centre Commercial St-Jacques - 31127  
Fontaine-Grande - Tél. 05 61 75 20 30

## MICROMANIA AVIGNON

Espace Solal - 84130 Val Ventrail  
Tél. 04 90 31 17 66

## MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Ciel La Méditerranée - Niveau 1  
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14

## MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand Var Sud  
83100 La Valette-sur-Var - Tél. 04 94 75 32 32

## MICROMANIA CAP 3000

Centre Ciel Cap 3000 - Niveau 1  
83100 La Valette-sur-Var - Tél. 04 94 75 32 32

## MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Ciel Nice-Étoile - Niveau 1  
06100 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

## MICROMANIA LYON LA-PARTIE

Centre Commercial La Part de Dieu - Niveau 1  
69013 Lyon - Tél. 04 72 60 70 12

## MICROMANIA LYON ST-PIERRE

Centre Commercial St-Pierre - Niveau 1  
69013 Lyon - Tél. 04 72 60 70 12

## MICROMANIA BUREAUVILLE

Centre Commercial Bureauville - Niveau 1  
54700 Bureauville - Tél. 03 83 55 72 72

## MICROMANIA LILLE Y2

Centre Commercial Y2 - Niveau 1  
59500 Lille - Tél. 03 20 65 37 30

## MICROMANIA NOYELLES-GODAULT

Centre Commercial Noyelles-Godault - Niveau 1  
59100 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 52 52 77

## MICROMANIA REIMS COMPTON

Centre Commercial Comptons - Niveau 1  
51100 Reims - Tél. 03 26 66 66 66

## MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Strasbourg - Niveau 1  
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

*Le phénix envers et contre tous !*

# Virgin

## Interactive Entertainment



Un reportage réalisé  
par Didier Latil.

(1<sup>re</sup> partie)



**D**epuis près d'un an  
et demi, Virgin  
Interactive  
Entertainment

semblait en retrait par rapport à l'effervescence dans le milieu PC. Seuls les jeux de Westwood Studios rassuraient l'univers micro-ludique après les nombreuses rumeurs, plus ou moins fondées, de difficultés financières. En fait, Virgin Interactive Entertainment (V.I.E.) a fait l'objet durant cette période d'un *lifting* complet, sous l'égide de Brett Sperry (un des deux *boss* de Westwood Studios). Une visite dans les locaux de V.I.E. aux États-Unis et en Angleterre, nous a permis de découvrir une société en plein renouveau, au catalogue plus que séduisant. Près d'une vingtaine de jeux PC sont prévus pour les douze mois à venir, nous obligeant à scinder notre reportage sur deux numéros...

# COMMAND AND CONQUER 2

Soleil de Tiberium

Voici sans aucun doute l'un des jeux les plus attendus de par le monde pour l'automne prochain. Alors que la concurrence semble plutôt rude, Westwood Studios place la barre encore plus haute, ajoutant tout ce dont vous aviez pu rêver à C & C !



**Q**ue l'on aime ou non ce genre de jeu, on ne peut ignorer le phénomène C & C. Cette gamme débuta en 1995 avec l'apparition de *Command & Conquer* (testé en septembre 1995, N°80 *Géof*, 92 %), un jeu de stratégie en temps réel (ou VGA à l'époque), qui s'est depuis vu décliné sur de nombreux supports (vendu à plus de 6 millions d'exemplaires), avec de non moins nombreuses extensions, sans parler des produits dérivés. Puis, ce fut en fin d'année 1996 l'arrivée d'*Alien* Rouge, considéré à tort par beaucoup comme *Command & Conquer 2*, alors qu'il s'agissait d'un produit intermédiaire. Brett Sperry (patron de Westwood et responsable technique de la gamme C & C) définit *Alien* Rouge comme un simple « prologue au *Soleil de Tiberium* » !

## Guerre de relâchés

L'histoire se situe une vingtaine d'années après la Guerre du Tiberium, narrée dans *Command & Conquer*. Pour résumer les précédents épisodes, disons que le cartel paramilitaire N.O.D. avait découvert un moyen d'exploiter le Tiberium, une plante extraterrestre qui semble se répandre sur la Terre comme une véritable lèpre, obligeant les nations à se regrouper sous l'égide du G.D.I. (*Global Defense Initiative*). La Confrérie N.O.D. s'était vue écrasée par la puissance des G.D.I., mais les vainqueurs ont dû eux aussi se replier et évacuer en catastrophe les pays conquis, pour finalement s'installer dans les régions polaires, à peu près épargnées par la propagation du Tiberium. Ce dernier semble en effet se développer et croître de façon anarchique, empoisonnant l'environnement et menaçant l'humanité. Quant à vos ennemis de toujours du N.O.D., ils se sont réfugiés sous terre, développant des armes inédites et utilisant, paraît-il, le Tiberium pour modifier génétiquement leurs soldats...

Ceci dit vous pourrez bien être surpris de voir intervenir d'autres éléments extérieurs au G.D.I. et N.O.D., plus ou





« Le Soleil de Tiberium est le deuxième épisode  
de la trilogie prévue sur le titre  
Command & Conquer... » Brett Sperry



moins neutres, même si Westwood reste très discret sur ce point. De même, pour ce qui est de l'IA, l'équipe est plutôt excitée, avec *a priori* pas mal de trouvailles. Il semble en tout cas évident que la discrétion et les embuscades constitueront des éléments essentiels. Certaines unités (comme les saboteurs) doivent en effet rester dans l'ombre pour ne pas se faire repérer. Si l'une d'elles est découverte, l'alerte est donnée, des sonneries retentissent et les projecteurs de la base cherchent alors à repérer l'intrus. Il existe en outre des défenses et pièges, pour essayer de rendre un périmètre aussi hostile que possible pour l'ennemi.

### Un morceau de classique

Le concept reste globalement le même, pour un jeu de stratégie/action en temps réel, vu du dessus avec un léger angle. L'interface n'a d'ailleurs quasiment pas été modifiée et c'est tant mieux. Vous pourrez bien sûr choisir votre camp pour jouer une des deux campagnes ou vous amuser avec des scénarios isolés. Les missions suivent une histoire qui se développe au fur et à mesure de vos progrès, avec des per-





▶ personnages forts que vous retrouverez tout au long de l'aventure. Outre les missions cruciales, vous aurez la possibilité de participer à des missions annexes, qui faciliteront alors votre progression. La gestion des ressources est restée très limitée, avec uniquement le Tiberium à «monétiser», ce qui permet de se concentrer sur la stratégie et l'action. Attention cependant, car l'apparition d'une deuxième sorte de cristaux, beaucoup plus convoitée, devra réserver quelques surprises.

### L'unité fait la force

Il sera désormais possible d'améliorer les bâtiments (et dans une moindre mesure les unités). Ainsi, un réacteur fournissant de l'énergie, pourra être doté de plusieurs turbines supplémentaires, multipliant d'autant la puissance fournie. Cela permet, par exemple, d'économiser l'espace vital. Attention à ne pas trop vous agglutiner, car vous serez alors plus sensible à certaines attaques. Les unités gagneront de l'expérience, ce qui permettra alors de les promouvoir au rang supérieur, les rendant plus efficaces. Ainsi les officiers permettront à un groupe d'unités de mieux réagir en cas d'attaque, en s'éparpillant ou en se mettant à couvert. Sans lui, leur réaction et leur moral seront nettement moins efficaces...

Le responsable du design, Erik Yeo s'est attaché à ne pas faire trop évoluer les unités et les bâtiments (une quinzaine de chaque côté) vers un univers trop futuriste, nettement

moins accrocheur selon lui. En fait, la plupart des unités de C & C2 sont issues d'une transformation logique des unités du jeu original. On retrouve donc de nombreux *faux* tanks, des hélicoptères, mais surtout des unités blindées, ainsi que quelques véhicules complètement inédits dont une sorte de Mechwarrior. Parmi ces derniers, il semblerait que la confrérie N.O.D. ait un tank souterrain, qui risque de vous causer bien des soucis, surgissant derrière vos lignes ou à des endroits complètement inattendus. Contrairement à Alerte Rouge, vous n'aurez ici pas d'unités navales. Les développeurs estimant que du point de vue intérêt de jeu, cela n'apporte pas grand-chose, si ce n'est une certaine confusion et une perte de concentration. Par contre, un blindé-aéroglossateur pourra éventuellement pallier cette lacune si vous y tenez vraiment.

### Bataille by night

Pour la représentation des unités, la technologie employée découle de celle de Blade Runner, une forme de Voxel qui permet de rendre des animations assez incroyables. Les véhicules sont très détaillés, avec des éléments indépendants. Ainsi, vous pourrez voir des tourelles tourner sur elles-mêmes pour viser un ennemi ou même tressauter lorsque vous passerez sur un terrain accidenté...

La résolution de base en 640 x 480, les couleurs 16 bits et de nombreux autres effets hissent C & C2 au panthéon graphique des produits du genre. Surtout que selon votre machine, vous pourrez augmenter la résolution jusqu'à du



« Le jeu ne nécessitera pas de carte 3D  
et sera jouable même sur un P133 ! »





▶ 1 024 x 768 et même plus (même si la jouabilité risque de le ressentir). Outre ses multiples animations, ses explosions superbes et ses effets de lumière dynamiques, C & C 2 posséderont trois genres de terrain : polaire, montagneux et urbain. Leurs divers éléments pourront même être utilisés. Vous pourrez, par exemple, dissimuler des unités sous un pont, ou détruire ce dernier lorsqu'un convoi ennemi passe dessus. Une étendue d'eau pourra se voir recouverte progressivement par une chape de glace. Un véhicule pourra alors traverser ce qui était auparavant un obstacle. Mais s'il reste trop longtemps dessus, la glace s'effritera voire se brisera, selon son poids. De même, après l'explosion d'un véhicule, vous pourrez voir, par exemple, une roue dévaler une pente, ou des débris blesser les unités voisines, mettant éventuellement le feu à une forêt. Pour les missions nocturnes, vous apprécierez les effets de « Coloured Lighting », avec des zones de lumière qui



« Il existera des tunnels, pour acheminer discrètement des troupes. »



puissance de calcul et la maîtrise vidéo de Westwood sont ici encore une fois exploitées au mieux, avec de nombreuses scènes magnifiques. Vous allez retrouver les mêmes protagonistes (notamment la tête bien connue de Kane), mais dans un monde menacé par une troisième force : le Tiberium. L'histoire sera surtout l'occasion de retrouver quelques personnages forts, qui interviendront régulièrement pour donner de nouvelles missions et faire avancer le Schmilblick.

Enfin, pour ne rien gâcher, le Multijoueur sera un des éléments essentiels de C & C 2, avec de nombreuses missions et surtout beaucoup plus de possibilités de stratégie. Ce qui devrait éviter le problème des attaques de blindés massives, tactique boomer, hélas, utilisée par la majorité des joueurs. A priori, huit participants pourront entrer en lice, car selon Westwood, la confusion deviendrait trop importante au-delà. Une chose est sûre en tout cas, C & C 2 semble bien avancé et il consistera sans hésitation une des stars de la fin de l'année prochaine..., si on survit jusque-là ! ■

EN VENTE CHEZ VOTRE  
MARCHAND DE JOURNAUX

**POUR ACHETER  
encore plus malin !**

**TOUJOURS  
PLUS**

**D'ACTUALITÉS**

**DE PROMOTIONS**

**DE DOSSIERS**

**DE REPÈRES**

**DE RÉGIONS**

**15 F. L'INDISPENSABLE !**  
seulement !

**UN LOGICIEL COMPLET  
MAGIX  
MUSIK MAKER**

**EN KIOSQUE À PARTIR DU 10 AVRIL**

LES ÉDITIONS

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS  
PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

Recevez rapidement vos magazines  
préférés par Minitel sur le

**08 36 29 25 63\***

**Sommaire des CD-Rom  
Commander plus  
rapidement**

**Attribution d'un code  
client pour le suivi de  
votre commande**

**Mise à jour permanente**



**Allo Presse**



Sur le 08 36 29 25 63,  
vous pouvez commander le numéro en cours  
(disponible en kiosque) le prochain numéro,  
ou un ancien numéro.

\* Par Minitel. Entrez votre code client sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, (info) magazine(s) de votre choix. Merci de noter que le consommateur Minitel. Les avis sont d'ordre de service.

**CD  
Consoles**

POUR LES PASSIONNÉS DES JEUX SUR CONSOLES



**A DÉCOUVRIR  
LES NOUVEAUTÉS  
PLAYSTATION ET N64**

Grand Tournoi PS, Pitfall 3D PS,  
Machin'PS, Super Tennis PS,  
Sudoku Mince PS, Tous Travaux N64

**NOUVEAU !  
LE GUIDE IMPORT  
DES JEUX**

Playstation et Super Nintendo pour jouer en VO

**SPECIAL RESIDENT EVIL 2**

50 pages de stratégies, d'indices et de conseils !  
Découvrez toutes les énigmes et les secrets de :  
Resident Evil 2 (PS), Super Mario (PS), Furi 98 (PS),  
Généraliste N64...

**EXCEPTIONNEL  
LA REVUE + LE GUIDE PRATIQUE  
POUR 32 F SEULEMENT**

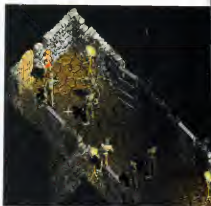


**L'**univers de Nox (nuit en latin) est résolument dominé par les forces occultes et par un puissant sorcier, maître du pays. Sentant la fin venir, ce dernier lance un appel à tous les magiciens du royaume pour trouver son successeur dans le plus pur style : que le dernier vivant gagne. Vous êtes bien évidemment sur le coup et partez donc explorer trois régions dangereuses pour apprendre les trois formes de magie essentielles et vaincre les trois sorciers locaux. La magie rouge est celle de la destruction, avec des sorts de boules de feu, de missiles magiques mais aussi d'invocation... La magie verte, plus liée à la nature, permet de lancer des sorts de soins, d'autres invocations, des enchantements de protection... Enfin, la



# NOX

## Guerre de succession



magie bleue, plus orientée sur les illusions, ajoutera à votre livre de sorts la téléportation, l'invisibilité, la capacité de prendre l'apparence d'un autre... En tout, au cours de votre progression, vous passerez par huit niveaux d'expertise et ce sont plus de 100 sortilèges complètement différents qui seront accessibles.

### C'est... magique !

Le système de magie est l'élément crucial du jeu et les développeurs ont réussi à mettre en place un système assez original. Vous avez bien sûr l'habituel livre de sorts sur lequel s'inscrivent les incantations au fur et à mesure que vous les découvrirez. Cependant, chaque sort correspond en fait à une succession de sigles rendus par autant de touches sur le clavier. Ainsi, en appuyant deux fois sur la flèche du haut puis sur la flèche du bas, vous lancerez un sort en particulier. Le tout est accompagné de bruits qui permettront aux plus doués de reconnaître un sort uniquement à l'oreille. D'autre part, le système tel qu'il est conçu pour l'instant, permet d'emmagasiner jusqu'à cinq sortilèges à la suite, que vous pourrez alors lancer très rapide-

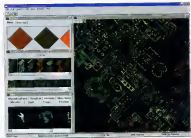




ment en appuyant sur la même touche. Une bonne mémoire et une bonne dextérité permettront cependant aux meilleurs de faire appel à n'importe quel sort ! Enfin, la diversité des sorts promet, surtout en Multijoueur. Certes, vous avez les habituels sorts d'attaque et de défense, mais aussi des sortilèges beaucoup plus inhabituels. Ainsi, vous pourrez par exemple poser différents glyphes sur des portes ou des endroits cruciaux. Si un ennemi passe dessus... boum, il se délecte, électrocute, empoisonne... Le sort de téléportation sera le meilleur moyen pour échapper à une situation critique.

### Pour tous et toutes

Si la vue isométrique rappelle immédiatement la référence qu'est devenu Diablo, il faut cependant noter tout de suite un certain nombre de différences. Tout d'abord, si le jeu supporte le 640 x 480 en milliers de couleurs, il pourra aussi être joué en 800 x 600 et même 1 024 x 768. Le champ de



vision est en outre totalement respecté et un monstre derrière une porte ou un pilier ne sera visible... que si vous passez de l'autre côté ! De même, l'interaction avec l'environnement semble beaucoup plus intéressante que dans Diablo, avec un respect de nombreuses lois physiques. Vous pouvez donc pousser les tables pour bloquer un passage ou retarder un adversaire. Les pièges sont aussi largement mieux représentés, les décors beaucoup plus variés et le tout accompagné d'effets de lumière beaucoup plus flamboyants que dans Diablo. Pour ne rien gêner, vous aurez aussi de nombreux objets à ramasser pour vous aider dans vos quêtes, armes, armures..., mais leur importance sera moindre que dans Diablo. Vous êtes un (ou une d'ailleurs) magicien (ne) que diable ! Le produit intègre bien sûr des options multijoueur (huit joueurs pour l'instant, peut-être plus au final), déjà plus d'une quarantaine de monstres (plutôt intelligents pour m'être fait exploser plusieurs fois) et surtout, il tourne à la perfection sans carte 3D sur n'importe quelle machine correcte (PI33 et au-dessus). ■







**S**ur le premier abord, Arcanes peut vous faire penser à Diablo, vous réaliserez très vite votre erreur. En effet, ce jeu s'oriente plus vers le genre stratégique, avec une dimension occulte qui semble exploitée judicieusement. Vous incarnez un jeune magicien, essayant de retourner chez lui en traversant plus d'une trentaine de régions, disséminées sur trois îles, chacune correspondant globalement à une mythologie. On retrouvera aussi bien des décors propres aux légendes celtiques, grecques ou moyenâgeuses. L'aventure est prévue avant tout en solitaire, avec des scènes intermédiaires, réalisées en pâte à modeler puis digitalisées, qui viendront faire évoluer le scénario. Si chaque zone consiste globalement à affronter le magicien local, il y aura aussi des objectifs un peu plus subtils, permettant d'acquiescer l'expérience et objets magiques. Vous verrez d'ailleurs l'aspect de votre lanceur de sorts se modifier au fur et à mesure de ses trouvailles. Pour ne rien glâcher, Arcanes supportera un mode Multijoueur, avec jusqu'à 32 sorciers en même temps sur Internet (si la bande-passante est conséquente et stable), et divers autres modes de jeu à 4, 8... et plus !

#### Sciences aux cultes

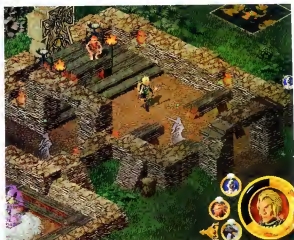
Tout le jeu tourne évidemment autour de la magie. Chacun des sorts demande en effet plus ou moins d'énergie magique, qu'il faut donc accumuler. Pour cela, outre divers objets qui servent de réserve de mana, vous devrez prendre possession de plusieurs autels, servant de générateurs d'énergie mystique. Il faudra les découvrir, y laisser une de

# ARCANES

## Assemblée Magique

Lorsque Mythos, l'équipe à l'origine de la série XCom, s'attaque à un nouveau thème, on ne peut que s'en réjouir, surtout lorsqu'il s'agit de batailles entre magiciens et créatures enchantées. Un peu de fraîcheur et de subtilité dans le genre stratégie temps réel.





vos créatures et surtout les défendre pour que les ennemis ne s'en emparent pas. En fait, la clef de la victoire sera dans la maîtrise de ces lieux, dans la découverte et l'acquisition de divers objets et composants. Ces derniers, pourront être utilisés de trois façons différentes (chaos, neutre, loi) ce qui donnera alors (en règle générale) trois sortilèges totalement différents (65 sont pour l'instant prévus). Du coup, avant chaque mission, il sera possible de soigner son livre de sorts, un peu comme dans *Magic L'Assemblée*. Certains préféreront des sorts d'attaque, d'autres des illusions ou des sorts de soins. Du coup, surtout en Multijoueur, on ne sait jamais ce qui nous attend, avec des sortilèges comme Téléportation, Orage de météores ou Résurrection.

## Ménagerie enchantée

Si au début de la partie, vous n'avez en général que votre sorcier, ce dernier pourra très vite invoquer des créatures qui lui seront alors dévouées corps et âmes. Vous pourrez les diriger de façon classique (fenêtre extensible pour en prendre plusieurs, clic sur un ennemi pour attaquer, etc.), mais elles agiront aussi d'elles-mêmes pour prendre un objet proche, se défendre ou attaquer et surtout s'enfuir si elles estiment être menacées trop sérieusement. Chacune coûtera plus ou moins de mana et possèdera des caractéristiques spéciales, avec en tout plus d'une vingtaine d'espèces différentes : farfadets, zombies, licornes, dragons, manticores, vampires, etc. Plus ou moins lentes, avec plus ou moins de points de vie, elles auront des attaques à distance, des pouvoirs magiques et un comportement complètement différent. Les graphismes et animations semblent plutôt réussis, avec des *sprites* assez gros. Mais ce sont encore une fois les effets visuels accompagnant les sorts qui seront un régal. En outre, les décors seront complètement interactifs, et il sera possible de détruire une palissade ou un mur, de mettre le feu à une forêt, etc. L'interface de *Arcanum* est très simple mais surtout pratique, pour un jeu qui semble destiné à un très vaste public. ■



# SUPERBIKE

Les courses de motos ont le vent en poupe sur PC. Virgin travaille aussi sur un projet assez impressionnant, correspondant à la licence officielle Superbike, peut-être pas très connue en France, mais cela ne saurait durer.

Plus motard que jamais !



**E**n sachant qu'à l'origine de Superbike, on trouve l'équipe de développement anglaise Milestone (auteur de la série des courses de voitures Screamer), vous comprendrez aisément que nous ayons tout de suite accroché. Rapidement montré lors du dernier E.C.T.S. de Londres, il y a plus de six mois, ce jeu a bien avancé et l'été risque d'être encore plus chaud pour les amateurs de deux roues. Pour ne pas faire les choses à moitié, V.I.E. a acquis tout d'abord la licence du Championnat du Monde Superbike, mettant en lice les plus puissantes cylindrées commercialisées sur le marché. Vous retrouverez tous les modèles des plus grands constructeurs et leurs douze écuries : Ducati, Yamaha, Honda, Suzuki, etc. De la même façon, vous aurez droit aux 12 circuits de la saison 97, en Europe, au Japon ou aux États-Unis. L'équipe s'étant déplacée sur certains circuits, elle a eu accès à toutes les données topographiques grâce à la fédération. La moindre bosse, le





meindre virage seront donc présents. Enfin, vous aurez droit aussi à tous les pilotes officiels (18 parmi lesquels choisir), que cela soit un Carl Fogarty ou un John Kocinski, avec tous les détails respectés, au polygone près.

### Simulation ! Action ! Ça tourne !

Superbike possède un moteur en 3D assez performant, une bonne impression de vitesse, des circuits très variés et surtout un énorme travail réalisé sur les pilotes et leurs bécanes. Plutôt orienté simulation, l'approche de la modélisation des machines et leurs comportement sur piste a fait l'objet d'un soin extrême. En mode le plus réaliste, le programme tiendra compte, par exemple, de l'échauffement des disques de freins ou de vos pneumatiques, sur trois sections différentes (droite, gauche et centrale). Vous verrez aussi les suspensions s'écarter ou réagir lorsque vous prenez le bas-côté ou en cas de roue arrière. En outre, le pilote est dissocié de la moto, bougeant de façon très réaliste selon l'inclinaison de sa machine ou les secousses. En fait, tous les écrans de cette page sont issus de la course elle-même ! Bien évidemment, tout ceci est surtout visible lors des accidents, spectaculaires, avec notamment le pilote qui court (automatiquement) vers sa moto, la relègue et la pousse jusqu'à la piste. Outre divers angles de vue



ou un système de magnétoscope, vous aurez droit à un système de caméra intelligente durant la course, qui zoomera automatiquement vers l'arrière lorsque un pilote s'approche de vous pour vous dépasser, permettant ainsi une certaine anticipation et une meilleure jouabilité.

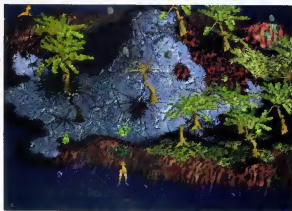
### Pros ou amateurs

On pourra même modifier le nombre de concurrents (15 au minimum, 33 au maximum) pour améliorer encore l'animation. Sinon, il sera bien sûr possible de paramétrer la 3D comme bon vous semble pour que cette dernière soit maximale sur votre PC, avec un support des cartes 3D (via Direct3D ou en direct pour d'autres comme la 3Dfx). Il ne serait pas impossible en outre que pour la Voodoo 2, quelques améliorations supplémentaires soient présentes. Les moins doués pourront bénéficier d'une assistance automatique sur de nombreux points (vitesse, freinage, inclinaison maxi, accélération, etc.) pour jouer alors dans un mode plus arcade. Par contre, les vrais pilotes (n'est-ce pas M. Cauchy) retrouveront toute la difficulté d'une simulation réaliste à souhait. Pour le reste, vous aurez droit à divers entraînements sur les circuits, à un championnat et surtout à un mode Multijoueur. Sur un réseau local, l'équipe espère arriver à une trentaine de joueurs en même temps, mais sur Internet, avec les contingences techniques bien connues, c'est encore un peu flou. Bref, Superbike constitue *a priori* le jeu le plus axé simulation des prochains titres de genre. ■



# VIRGIN LE RENOUVEAU

La restructuration mise en place au sein de Virgin pour redresser la barre semble avoir porté ses fruits. À l'heure où vous lirez ces lignes, le futur de V.I.E. aura été fixé, soit par un rachat de la compagnie, soit par une entrée en bourse.



## Dune 2000

Nous vous l'avons présenté en preview le mois dernier, mais depuis quelques changements sont survenus. Ainsi, outre l'ingénieur qui tout comme dans C & C peut prendre possession d'un bâtiment ennemi endommagé, une nouvelle unité est apparue. Il s'agit d'un soldat muni d'un "marteau sonique" qui attire les vers de la planète Dune vers la zone où il est déclenché. Pour avoir essayé un niveau, je peux en outre vous dire que Westwood semble avoir choisi la bonne approche. Plutôt que d'essayer de rajouter des tonnes d'innovations ou une 3D rarement utile, ils se sont concentrés sur le Multijoueur, les graphismes, l'interface...

Après une année 1996 plutôt moyenne (avec l'échec retentissant de Toons-track), la société Virgin semblait plutôt mal négocier l'approche du troisième millénaire. C'est donc fort logiquement qu'il fut demandé à Brett Sperry, cofondateur de Westwood, de venir donner un petit coup de main aux futurs développements. Jonglant avec des horaires infernaux, toujours en déplacement entre Las Vegas (Westwood) et Los Angeles (Virgin), il a su à la fois continuer à s'occuper de la gamme C & C et faire le ménage pour aboutir à une gamme plus homogène (revente de



Heart of Darkness à Infogrames...). Si le nombre d'équipes internes de développeurs a été considérablement réduit (dans les locaux d'Irvine par exemple), au profit d'équipes externes, les choses semblent plutôt stables en Angleterre. Tandis que l'entité Westwood, elle, continue à rester le fer de lance de la compagnie. Mais restons dans un premier temps aux États-Unis, avec les produits V.I.E. : Dawn of War, (l'Âge de Guerre), Tank Blaster, etc.

## Détectez l'âge de guerre !

Dawn of War entre dans la catégorie des jeux de stratégie en temps réel, mais avec quelques idées originales. L'histoire se déroule durant la préhistoire, avec trois tribus différentes : les hommes de Cro-Magnon intelligents et rapides, les Néanderthaliens costauds et portés sur la magie et les Sauriens, une race de « dino-humanoides » pouvant commander et créer divers dinosaures. Le terrain et le décor sont complètement interactifs. Les arbres peuvent prendre feu, le sol peut être creusé (pour détourner une rivière ou une coulée de lave) et quelques effets spectaculaires comme l'éruption d'un volcan ou un tremblement de terre peuvent tout chambouler. Chacun de vos hommes peut être assigné à divers tâches (trouver de la nourriture, construire des bâtiments, rechercher de nouvelles technologies, etc.) et chaque tribu possède des atouts. *A priori* assez varié, avec diverses formes de magie, la possibilité de coupler deux types d'unités (archers et porteurs d'une jarre de poison ou de feu liquide). Dawn of War offrira plusieurs types de résolutions et tous les effets habituels.

## Ils sont blindés

Tank Blaster est lui un jeu de tir en 3D, dans la lignée des Assault Rigs ou Shadowmaster (Psygnosis). Le joueur y dirigera une sorte de super-tank futuriste, pouvant se transformer en *hovercraft* ou en sous-marin. À travers une trentaine de missions dans six zones différentes, vous devrez faire le ménage dans les forces d'une entité virtuelle toute puissante. Avec des tonnes de bonus et d'armes (une vingtaine au moins), des superbes effets visuels tirant parti des cartes 3D, le jeu intègre de nombreuses possibilités d'in-

## Lands of Lore 2 3Dfx

Avec l'arrivée du patch assurant le support de la carte 3Dfx, Lands of Lore 2 fait du coup une cure de jouvence, les principales critiques quant à la technologie devenant de ce fait désuètes. En plus, Virgin ressort le produit à moins de 250 F., avec une nouvelle boîte et une version épurée de ses bugs !



teraction avec l'environnement. Ici il faudra détruire un barrage pour assécher une zone et donner accès à de nouveaux endroits. Là, il faudra détruire un pont qui, en s'écroulant, dévoilera un nouveau bâtiment... Pour le mode Multi-joueur, les développeurs espèrent bien proposer des niveaux avec 32 combattants en même temps, d'ici la sortie du produit, cet automne. ■



# TEAC PM1000

*Le son ultime!*

Kit Dolby Pro-Logic Surround comprenant un caisson de basse, une voie centrale, des enceintes latérales et arrière, un ampli de 160W nominaux et une télécommande à infrarouge. Fonctionne avec tout système informatique ou HiFi.

**1990 F.**

## PILOT MOUSE+

Le rongeur qui "roule"!

Logitech, premier fabricant mondial de souris, donne sa souris vedette la fonction qui lui manquait : la roulette. Ainsi vous pourrez faire défiler vos fenêtres simplement en faisant tourner cette petite roue. De plus contrairement à ses concurrentes, la pilotonne avec **TOUTES** les applications Windows 3.1 et 3.11, 100% compatible Microsoft® Intellimouse avec connecteurs série et PS/2, documentation et drivers.



**155 F.**



## FORCE FEEDBACK PRO

**840 F.**



## CARTES ATI

### ATI Xpert XL

Processeur 3D Rage Pro. 4Mo Edo non extensible. Version A G P 2 X .

**610 F.**

ATI Xpert Work 4Mo PCI	775 F.
ATI Xpert Work 4Mo AGP	788 F.
ATI Xpert Play 4Mo PCI	813 F.
ATI Xpert Play 4Mo AGP	876 F.
ATI All In Wonder 4Mo PCI	1537 F.
ATI All In Wonder 4Mo AGP	1568 F.



hors de nos tarifs. Catalogue complet sur Internet ..... Prix TTC. Sujets à variation sans préavis.



## MAXI Gamer 3Dfx

Jazz Multimedia  
**3Dfx Voodoo 2**  
+ Incoming + G.Police  
**1590 F.**

## Matrox



**445 F.**

## DISQUES U-DMA

3,2 Go	1067 F.
4,3 Go	1212 F.
6,4 Go	1559 F.
8,4 Go	2108 F.



## CD-ROM IDE

24X	365 F.
32X	425 F.
Pioneer 32X	645 F.



## CARTES SONORES GUILLEMOT

Maxi Dynamic 3D	431 F.
Maxi Home Studio 2	1010 F.
Maxi Home Studio Pro	1477 F.

## CREATIVE LABS

### Sound Blaster AWE64

version 2000



**440 F.**





## HEODULE G-1

Carte mère Chipset intel **LX**  
Ultra DMA/33 - Bus AGP - USB  
PENTIUM II à **233Mhz** - 512Ko cache  
Mémoire **32 Mo** SDRAM 64 bits 10ns  
Disque dur **3,2 Go** U-DMA  
Carte vidéo **ATI Xpert XL** 4Mo AGP  
Ecran **16"** 1024x768  
Lecteur CD-ROM **24X**.  
Carte son **16 bits** PnP  
Boîtier moyen tour ATX **230W** CE  
Clavier **106** touches  
Souris **3** boutons  
Lecteur **3 1/2** 1,44 Mo



Carte accélération 3D **Matrox**

Offerte aux 50 premières  
commandes de Gedeon M3  
sur présentation de cette pub.

## EDEON M3

Carte mère QDI Legend 8 **LX**  
Ultra DMA/33 - Bus AGP - USB et bus 83Mhz  
PENTIUM II à **333Mhz** - 512Ko cache  
Mémoire **64 Mo** SDRAM 64 bits 10ns  
Disque dur **3,2 Go** U-DMA  
Carte vidéo **ATI Xpert XL** 4Mo AGP  
Ecran **15"** pitch 0,26. 1280x1024  
Lecteur CD-ROM **32X Pioneer**.  
Carte son **16 bits** PnP  
Boîtier moyen tour ATX **230W** CE  
Clavier **106** touches  
Souris Logitech Pilot+  
Lecteur **3 1/2** 1,44 Mo

**9990 F<sup>TTC</sup>**

Catalogue complet

<http://www.1byte.com/>

Fiches Techniques

## LBIN T2

Carte mère chipse intel **BX**  
Ultra DMA/33 - AGP - USB et bus 100Mhz  
PENTIUM II à **400Mhz** - 512Ko cache  
Mémoire **64 Mo** SDRAM 64 bits  
Disque dur **6,4 Go** U-DMA  
Carte vidéo Intel **1740** 8Mo AGP  
Ecran **17"** pitch 0,26. 1280x1024  
Lecteur CD-ROM **32X Pioneer**.  
Carte son **Maxi dynamic 3D** PnP  
(Wavetable 64 - 8Mo RAM - DSP - Surround)  
Boîtier moyen tour ATX **230W** CE  
Clavier **106** touches  
Souris Logitech Pilot+  
Lecteur **3 1/2** 1,44 Mo

**14990 F<sup>TTC</sup>**



Tel : 01.55.86.96.55  
Fax : 01.55.86.26.85



21 Blvd Paul Vaillant Couturier  
**93100 MONTREUIL**  
Metro Mairie de Montreuil (ligne 9)  
Overt du Mardi au Samedi  
de 10h à 13h et de 14h à 19h



# La rédac' en folie !

Pour tester SpecOps le mois prochain et en tirer toute la quintessence, il faudra un guerrier, un vrai. Un stage commando a donc été imposé à chacun, pour finalement conclure que le passé militaire de Xavier ferait peut-être l'affaire...



**OLIVIER**

## Cherche un ami

Olivier s'est définitivement coupé du monde réel depuis qu'il a décidé de monter sa propre guilde à Ultima Online. Vivant jour et nuit dans son bureau à exterminer des Player-Killers, la nouvelle d'un stage commando l'a rempli de joie. À la recherche de grottes qui pourraient abriter des joueurs avec leur nom marqué en rouge au-dessus de la tête, il est tombé nez à nez avec un ours brun. Sa bonhomie avenante et son humeur joyeuse lui ont permis de sympathiser avec l'agressive bestiole. Finalement obligé de quitter son nouvel et seul ami, Olivier hiberne dans son bureau et ouvre parfois un œil pour jouer à Starcraft.

**THIERRY**

## Plastic Bertrand

Thierry a vécu ce retour aux sources comme une sorte de Délivrance. Éloigné du carcan familial, il en a profité pour se laisser pousser la barbe et se rouler dans la boue. Pour se venger de ses parents qui l'obligent à dormir en compagnie de son lapin en peluche, il s'est mis en tête de plastiquer tous les terriers. Tout aurait pu bien se terminer s'il n'était tombé sur Olivier qui a vu en lui un adorable ourson brun. N'osant dévoiler sa véritable identité à son chef, il a dû attendre la fin du stage pour retrouver sa liberté. Enfermé depuis dans un mutisme irréversible, Thierry oublie son calvaire en jouant à Starcraft.



## La proie

Lâcher Fred seul dans les bois, même avec une boussole et un couteau de survie est en soit une grosse erreur. Il devient en effet la proie de nombreux prédateurs qui voient en lui une sorte de lapin nain.

Afin de ne pas terminer ses jours dans l'estomac d'un renard ou d'un hibou, Fred a décidé de se camoufler avec des orties. De démangeaisons en boursoufflures, de rougeurs en gonflements, notre petit gnome a doublé de volume et s'est transformé en une sorte d'ignominie rampante. Recueilli par Eric qui l'a pris pour un zergling, Fred attend de retrouver son aspect normal en jouant à M1 Tank Platoon 2.



# TOP BOX OFFICE

N°108	Fallout	Interplay	*****
N°109	Lands of Lore 2	Westwood	*****
N°95	Diable	Blizzard	*****
N°92	Meridian 59	Saunders	*****
N°93	Daggerfall	Bethesda Soft	*****

# TOP SIMULATION

N°106	Longbow 2	E.A. Game's	*****
N°105	F-22 ADF	Did	*****
N°105	4x4x4	Ocean	*****
N°90	Alta D Longbow	E.A. Game's	*****
N°87	Warbirds	I. Creations	*****

# TOP ACTION

N°87	Duke Nukem 3D	US Gold	*****
N°103	Fun Tracks	Virgin	*****
N°94	The Darkening	Origin	*****
N°94	Archon	Blue Byte	*****
N°91	Quake	GT Interactive	*****

# TOP SPORT

N°106	Fila 98	E.A. Sports	*****
N°105	FT Racing	Uta Soft	*****
N°105	Virtual Pool 2	Interplay	*****
N°105	NBA Live 98	E.A. Sports	*****
N°95	Sensible World of...	Sensible Soft	*****

# TOP STRATÉGIE

N°103	Total Annihilation	GT Interactive	*****
N°94	Alerte Rouge	Westwood	*****
N°110	Starcraft	Blizzard	*****
N°109	Battlezone	Activision	*****
N°104	Age of Empires	Microsoft	*****

# TOP AVENTURE

N°93	Spycraft	Activision	*****
N°105	Blade Runner	Westwood	*****
N°105	Tomb Raider 2	Bidos	*****
N°105	Monkey Island 3	LucasArts	*****
N°102	Dark Earth	Kalisto	*****

TOP DU MOIS	OLIVIER	DIDIER	ÉRIC	FRED	THIERRY	CEDRIC	NICOLAS	PAGE
STARCRRAFT	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	P. 132
MY TANK PLATOON 2	*****	*****	-	*****	-	-	*****	P. 148
LE BAHIA NOIR	*****	-	-	-	-	*****	*****	P. 158
F-16	*****	-	-	*****	-	-	*****	P. 152
INCUBING	*****	-	*****	*****	*****	*****	*****	P. 178
ARMOR COMMAND	*****	*****	*****	-	-	-	*****	P. 184
MOTORHEAD	*****	-	-	-	*****	*****	*****	P. 172
ONE BY THE SWORD	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	P. 188
Bonnie Beak	★ P17	★★ Bel	★★★ Moins	★★★★ Yeh	★★★★★ Genl	★★★★★	★★★★★	Rgh Levy !!!

# ÉRIC

## Larvesque

Absorbe jour et nuit par son élevage virtuel de Zergs, Éric s'est lancé dans la bataille sans avoir pris le temps de faire son paquetage. Découvrant avec horreur que les larves étaient la seule source de nourriture dans la forêt, il a préféré jeûner et tenter de les upgrader en drones. Il s'est donc installé dans une clairière et s'est fabriqué un nid, justement baptisé Zergland, où il recueille tous les ch'tis insectes. La dégénérescence physique qui s'en est suivie lui interdisant tout contact avec les humains, sous peine de se voir jeter des pierres, Éric retourne parfois la nuit à son bureau pour jouer à Starcraft.

# CEDRIC

## Le mal aimé

Après l'avoir formé, aimé, savonné 10 mois durant, la France a fait de la larve Cedric... une larve 1<sup>re</sup> classe. Fier comme un coq (pour une larve c'est pas banal), il a bien sûr tenté de jouer les p'tits caporaux au cours du stage Commando. Il commençait par élever la voix avant de trépanner, roussir, hululer, faire des claquettes, pour finalement sortir un canif... Vif comme l'éclair, Olivier lâcha sur lui son ours brun. L'affrontement qui s'ensuivit fut plus bref qu'intense, et notre jeune 1<sup>re</sup> classe en sortit privée d'une partie de sa personne (la faute au canif). Il s'exerce depuis au contre-ut en jouant à Starcraft.

# DIDIER

## Chantal Goya

Didier est le seul qui aurait pu avoir une chance de survivre immergé dans la nature. Habitué dans son petit village à subsister avec le strict minimum, il aurait dû triompher aisément de ses adversaires citadins. C'était sans compter sur sa rencontre avec un lapin blanc et noir. Après avoir accepté l'invitation à partager une carotte, Didier ne pouvait pas faire autrement que de loger chez l'habitant. Admis dans le terrier par toute la famille lapin, Didier étudie désormais leur mode de reproduction afin d'optimiser le sien, pourtant déjà surhumain. Entre deux cours (théoriques), il multiplie les Protoss à Starcraft.



Chaque mois le meilleur

1



## STARCRRAFT

L'AVIS DE GEN 4: C'est l'événement le plus attendu de ce début d'année, puisque StarCraft n'est autre que le nouveau jeu des auteurs de Warcraft 2, grand classique du genre. Cette fois-ci, Blizzard nous emmène dans l'espace, avec de nombreuses innovations, à commencer par la présence de trois camps opposés vraiment différents. La nouvelle référence de 98 ?



Éditeur : UBI-SOFT  
Genre : STRATÉGIE

2



## F-15

L'AVIS DE GEN 4: Après le superbe Longbow 2, l'équipe de Jansé nous propose une simulation à bord du fameux chasseur bombardier F-15. A condition d'être branché pour les simulations très réalistes et d'avoir du temps à consacrer pour apprendre à piloter un F-15, vous passerez des heures de pur bonheur à combattre à bord de cet avion de légende !



Éditeur : ELECTRONIC ARTS  
Genre : SIMULATION

3



## NITRO RIDERS

L'AVIS DE GEN 4: Après Interstate 76, Activision nous offre une suite dont l'originalité est de se dérouler... avant le premier épisode. On y retrouve donc les héros du premier jeu, dans de nouvelles aventures. Courses poursuites, musiques funky et ambiance soviétique sont toujours au rendez-vous, avec qui plus est une optimisation pour les cartes 3D. Bref, un jeu fun et très varié !



Éditeur : ACTIVISION  
Genre : SIMULATION

4



## INCOMING

L'AVIS DE GEN 4: Véritable vitrine technologique des capacités des cartes 3D, Incoming est un festival d'explosions et d'effets spéciaux éblouissants. Shoot'em'up pur et dur, il ravivera ceux qui recherchent un jeu d'action simple et facile d'accès, et qui peuvent se contenter du côté époustouflant des graphismes et de l'animation !



Éditeur : UBI-SOFT  
Genre : JEU D'ARCADE 3D

5



## ATLANTIS

L'AVIS DE GEN 4: Atlantis est un jeu d'aventure superbe. Les graphismes somptueux sont en 65 000 couleurs, et le procédé Omni 3D de Cryo permet de les observer sous tous les angles. Bref, vous plongerez dans cette histoire où votre but est de sauver l'île de l'Atlantis. A suivre de très près...

**L'AFFAIRE 199 F**

Éditeur : CRYO  
Genre : JEU D'AVENTURE

★ À VOIR

★★ PAS MAL

★★★★ BON

★★★★★ TRÈS

**BIENTOT  
SUR VOS  
ÉCRANS !**



# MAI 98

des jeux disponibles sur PC CD-Rom

**GEN4** ÉDITION  
LE MENSUEL DES JEUX MICRO

*Just for you !*

**Exceptionnel !!!**

Pour tous les amoureux de la saga Tomb Raider, cette fantastique statuette Lara Croft (moulage résine d'une hauteur de 38 centimètres)

**369 F**



BON



EXCELLENT



MYTHIQUE

**LA VIE AUCHAN.  
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.**





Éditeur: Blizzard Entertainment/CDL. Format: CD-ROM 4x. Genre: Gestion/Stratégie. Prix env. 400 F. Sertie. Disponible en version mini-CD. Config. mini: P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x. Config. recommandée: P100, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x.

# Starcraft

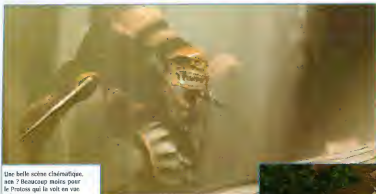
## Du sang et des larves

*Matin, quel jeu fabuleux ! Certes, quoique doté de quelques sympathiques nouveautés, Starcraft ne révolutionne pas le genre, mais Blizzard est passé maître dans l'art de créer des univers originaux, accrocheurs et foisonnants. Un nouveau titre phare !*

**R**éveillé pénible (ptéonanisme). Ce matin, en entrant dans la salle de bain, je suis tombé sur une abomination. Une créature abjecte, cheveux hirsutes, peau blafarde, traits tirés, qui me scrutait avec ses petits yeux rouges, l'air outrageusement agressif. P'tain, un Protoss ! Faut pas me faire chier le matin, surtout quand je n'ai pas encore fait le plein de mes carburants existentiels (café/clopes), je lui ai donc immédiatement balancé un énorme coup de boule, instinctif et brutal. Ben, le Protoss a vraiment très

mal digéré le choc... comprendre par là que je me suis froissé la tronche sur le miroir qui me faisait face. Nez déstructuré, ratiches dispersées et contusions dans les tons jaune/vert/violet... je venais de troquer mon look de Protoss contre une trogne, moins ragoûtante encore, de Zerg ! Plus rien à voir avec le Terrien que j'étais jadis..., avant Starcraft. Un phénomène de mimétisme parfaitement explicable, en fait. Car, en découvrant ce jeu fascinant, tout joueur normalement constitué renoncera au sommeil et cela aussi longtemps qu'il n'aura pas fini les trucs ▶





Une belle scène cinématique, non ? Beaucoup moins pour le Protoss qui le voit en vue subjective, remarquez.

► campagnes proposées. Tous les soirs, donc, il allumera son PC pour faire «un ou deux scénarios, pas plus !»,... et il enchaînera les missions jusqu'à côtoyer les pâles lueurs de l'aube. Oooh, bien sûr, chaque matin, le teint cirieux et les yeux cernés, il regrettera son échappée virtuelle. Mais chaque soir, il recommencera et, de plus en plus fatigué, se métamorphosera inéluctablement en Protoss livide.

#### ABUS DANGEREUX POUR LA SANTÉ

Au bord de l'épuisement, il lui suffira alors d'une bête erreur d'évaluation - prendre le Teignard pour une gonzesse, un putbull pour une moufle à quatre doigts ou un camion de 15 tonnes pour une brosse à dents - pour se métamorphoser (très) brutalement en Zerg, la phase terminale du Star-

*craft-addicted*. Pardon ? Blâsé par de trop nombreux Warcraft-like, vous vous croyez à l'abri d'une telle dégénérescence ? Eh bien détrompez-vous, Starcraft ne vous épargnera pas ! Non que ses principes de jeu soient novateurs : collecter diverses



Les cuirassés Behemoth sont hors de portée des tourelles antiaériennes... dommage pour elles !

Des décors qui évoquent la présence de civilisations perdues... et dans le cas présent, englouties.



ressources pour construire des infrastructures puis former des unités combattantes, ceci afin de *n'oublier* vos adversaires, le tout en temps réel..., on a déjà vu ça cent fois. Mais parce que Blizzard a réussi à créer un univers fabuleusement original, génialement cohérent et merveilleusement fascinant..., une vraie création, quoi ? Rien à voir

## CONTRÔLE DÉMOGRAPHIQUE

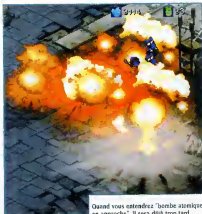
Comme dans Warcraft 2, vous ne pourrez créer de nouvelles unités que si vous avez des «formes» pour les accueillir. Pour pouvoir accroître vos effectifs (dans la limite de 200 unités), les Terriens devront donc construire des Dépôts de ravitaillement (1), les Zergs créer des Seigneurs (2) et les Protoss ériger des Pylônes (3).



La scène cinématique finale de la campagne humaine est parsemée de volants spatiaux parfaitement modélisés.



Cette base a été libérée en utilisant les pouvoirs d'invisibilité du Fantôme, seule unité à pouvoir franchir un blocus ennemi.



Quand vous entendrez "bombe atomique en approche", il sera déjà trop tard...

avec l'univers, certes figé jusqu'au moindre poil d'éléphant, du très propre Ages of Empire. Rien de commun non plus avec le très anguleux (3D oblige) et très froid Total Annihilation. Starcraft vous transporte dans un monde imaginaire peuplé de créatures aux morphologies surprenantes et aux pouvoirs specta-

culaires, un univers encore marqué par les traces d'anciennes civilisations mythiques..., une autre réalité.

#### TOUT UN MONDE !

Si les précédents jeux conçus par Blizzard (Warcraft 1 & 2 et Diablo) s'appuyaient sur un univers *heroic-fantasy* connu, on a ici la création d'un monde original, susceptible de s'imposer à son tour comme une référence.... à tel point qu'on pourrait presque imaginer la conception d'un jeu de rôle situé dans l'univers de Starcraft ! Il faut dire que les trois races que vous aurez le bonheur de jouer possèdent chacune des morphologies typées, des modalités de

combat différentes, un schéma de développement distinct, une « philosophie » spécifique, bref, une @#%\$ de personnalité ! Et pour commencer, les Terriens.

*A priori*, ils nous ressemblent beaucoup et bon, effectivement, ils nous ressemblent beaucoup. Bref, ils ne sont pas seulement terriens mais humains et, comme tous les humains amenés à partir pour de lointaines contrées inhospitalières, ils sont bardés d'extensions mécaniques susceptibles de pallier leur morphologie chétive. Unités d'infanterie équipées de combinaisons lourdes, véhicules rapides, tanks lourds, robots de combat, gros vaisseaux spatiaux..., que



« Pour ôter de vous faire comprendre, défendez avec acharnement les voies d'accès de votre base. » (Jeanne d'Arc)



« Base humaine désertée, ... aliens à proximité ! » (Ripley)



Une peste de Gardiens, un soupçon de Mutalisk et... boom, le Protoss !

Facileux, en l'attente ennemi vient d'immobiliser deux de mes unités grâce à son pouvoir de Verrou (si je le trouve, il est mort).



Un cuirassé Behemoth et quelques Ombres en soutien, rien de tel pour raser une base ennemie !

du métal ! Même les VCS, les ouvriers chargés de glaner les ressources présentes sur la map (minerais et gaz Vespene), de construire les infrastructures et de réparer les unités mécanisées (une spécialité des Terriens), travaillent immergés dans des engins aux durs reflets métalliques.

Mais cette technicité ne définit pas seulement un look, elle précise également les contours de leur champ d'action, leurs forces et leurs faiblesses tactiques. Grâce à leur savoir technologique, les Terriens disposent, par exemple, d'un système de localisation radar (devoutant une par-

tie de la carte) ; doublé de la possibilité d'envoyer une bombe atomique. Eh oui, l'homme préfère tuer de loin, méditer la mort qu'il inflige, c'est moins salissant et nettement plus moral ! Comment expliquer autrement que les unités terriennes soient toutes dotées d'armes de tir, humm ? Pour l'avantage tactique que cela procure ? Ah oui, et quand les hordes d'*abens* parviennent à franchir les turs défensifs des Terriens, ils font quoi ? Eh bien, ils se font massacrer façon *Starship Troopers* ! Les humains, très vulnérables aux corps à corps, ont donc tout intérêt à éviter ce genre de situation. Cette fragilité tactique, génératrice de



Viens, une main arrachée qui passe à l'écran ! Un g'ât clin d'œil aux Dents de la Mer ?

Ma mission : protéger ce vaisseau afin que l'Amiral ennemi qui se trouve à l'intérieur accepte de rejoindre notre cause. Pas gagné.



Le placement des infrastructures terriennes peuvent décoller et se déplacer. Aucun intérêt tactique mais génial pour l'ambiance de jeu !



***Vous vous êtes bien amusés  
sur vos simulateurs de vol...***

# J E T F I G H T E R

# FULL BURN

***maintenant, ce n'est plus  
un exercice !***

***La nouvelle génération de la célèbre série des JETFIGHTER.***



- Possibilité de choisir votre camp : États-Unis ou Russie.
- Possibilité de piloter 3 avions de chasse différents : les F-16 et F-22N américains ou le MIG-42, l'avion russe invisible au radar.

***"Le simulateur  
qui en a..."***  
(JOYSTICK)

Trucs et Astuces  
au 05 15 10 01 10  
ou au 06 15 68 74 68

**PC**  
**CD**

**MISSION**  
**STUDIOS**

**TAKE 2**  
ENTERTAINMENT

**AKKlaim**

Akclaim is a division and registered trademark of Accurate Entertainment, Inc. © 1999 Accurate Entertainment.

Accurate Entertainment, Inc. and Mission Studios are trademarks of Accurate Entertainment, Inc. All rights reserved.

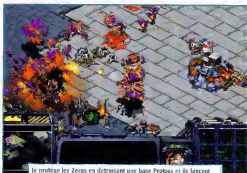
► grosses frayeurs, en particulier durant la campagne terrienne (les concepteurs ayant bien sûr multiplié les déferlantes d'*aliens* aux dents longues), est paradoxalement bienvenue. Cette stimulante tension nerveuse pallie en effet le léger manque d'attrait des Terriens, leurs modalités de développement restant quand même très proches de celles de Warcraft 2.

### HORDE ET MÉTHODE

D'abord parce que les Terriens peuvent construire de nouvelles infrastructures en tout endroit de la carte, sans condition..., comme dans le précédent hit de Blizzard. Ensuite parce que leurs infrastructures répondent à des fonctions qui prévalaient déjà dans Warcraft 2 : certains bâtiments pour former un type donné d'unités (infanterie, véhicules ou vaisseaux), d'autres pour *upgrader* leurs caractéristiques (armure et tir), d'autres encore pour les doter d'une capacité spéciale (« Camouflage » pour les unités « fantômes », « Canon



Pour finir le boulot (raser la base ennemie), les tanks en mode « singe » sont ce qui se fait de plus beau/bon.



Ils protègent les Zergs en détruisant une base Protoss et ils lancent quand même leurs hordes sur ma base ! Trust no one !

Yamato») pour les cuirassés Behemoth, etc.). Tout pareil, quoi ! Autre raison, plus personnelle cette fois, les humains m'emmerdent. Si ! Oooh, uniquement dans les jeux, bien sûr ! Je les trouve flemmés, ternes et sans joie..., bref je préfère les Zergs ! Avec leurs tronches de cauchemar, du genre « vas au microscope dans une pub pour Ajax WC », ils

sont fascinants ! Certains ressemblent à de gros acariens, d'autres à des larves pleines de pattes, d'autres encore à des grosses antennes poilues..., toutes nos phobies infantiles sont là ! Un véritable vertige des sens ! Enfin, parce que vous percevez rapidement qu'ils ne vont pas au combat simplement par devoir..., mais parce que vous céder enfin à ►

Kerrigan (incassé par vous) vient de raser une base Protoss et, surprise, Tassadar, très fâché, la provoque en duel au centre de la map !



La polyvalence des Hydralisks m'enchanté. Bon par ci, bon par là, un vrai bonheur !



Si vous insistez à une discussion éclairée entre un GDI et un Cerveau, pas de panique, c'est au belvédère de mission Zerg !



Ma mission était d'infester le Centre de Commandement de Jim Raynor (au Terrain) et c'est réussi. Lui n'est pas content, et il le dit.

# Sensible Soccer 98



## LA STRATÉGIE AU CŒUR DU FOOTBALL



Les 120 nations du football  
pour une jouabilité légendaire

Une véritable option  
tactique : vous rentrez  
dans la peau de  
l'entraîneur.

Une jouabilité exemplaire  
qui laisse place à tout  
votre talent.



Une animation unique : plus de 300  
mouvements ont été intégrés au jeu



**Sensible**  
SOFTWARE

**3615 GT INTERACTIVE\***  
Ligne GT : 08 36 88 14 11\*  
Infos Annonces Commandes

\* 2,23 F/min



# LE WHO'S WHO DE STARCRAFT

Blizzard s'en est donné à cœur joie dans la création de son univers. Des cliquetis métalliques terriens aux cloaques nauséabonds zergs, Starcraft offre un monde incroyablement riche.



## UNITÉS TERRIENNES



Le centre de commandement vous permettra de former des SCV, les ouvriers Terriens. Ces derniers peuvent glaner des ressources, construire des infrastructures et réparer les bâtiments et les unités robotisées.



Avec un baraquement, vous pourrez former des Marines (fusil), des Flammeurs (lance-flammes) et des Fantômes (fusil). Ces derniers peuvent également se camoufler et diriger une attaque atomique.



L'usine mobile est utilisée pour produire des unités robotisées, telles que le Vautour (unité de reconnaissance pouvant déposer des mines), le Char Arclite (son passage en mode « Siège » l'immobilise mais le rend extrêmement puissant) et le Goliath (unité polyvalente sol-sol et sol-air).



Construire un Spatioport vous permettra de produire des Ombres (chasseurs capables de devenir invisibles), des Transports (acheminement des troupes), des Vaisseaux laboratoires explorateur (deux pouvoirs offensifs et détection des unités invisibles) et des Cuirassés Behemoth (destruction massive).

## UNITÉS PROTOSS



Le Nexus vous permettra de produire des Sandes, des unités ouvrières spécialisées dans la récupération de ressources et la construction de bâtiments.



Avec une Usine Robotique, vous pourrez produire des Novettes (transport d'unités), des Destructeurs (grosses chenilles lançant des scarabées efficacement destructeurs) et des Observateurs (reconnaissance et détection d'unités invisibles).



Grâce au Portail, vous pourrez obtenir des Disciples (qui combattent en full contact), des Dragons (unités polyvalentes sol-sol et sol-air) et des Templiers aux pouvoirs impressionnants (Tempête Psiionique et Hallucination). En fusionnant deux Templiers, vous pourrez obtenir des Archons, dont les arcs électriques s'avèrent particulièrement dévastateurs.



Une Porte Spatiale vous permettra de créer des Scouts (chasseurs capable d'attaques aériennes et terrestres), des Portes-nefs (cuirassés lançant des nuées d'intercepteurs) et des Arbitres (ils créent un champ d'invisibilité autour d'eux et possèdent des pouvoirs psiioniques de type défensif).





La Couveuse, autour de laquelle grouillent toujours quelques larves, vous permettra de produire n'importe quel type d'unité, à condition d'avoir les bâtiments/upgrades correspondants. Seule, elle permet de former des Drones (unités ouvrières) et des Seigneurs (l'équivalent nomade des « fermes » dans Warcraft 2).



Grâce au Nid de Reine, vous pourrez obtenir des... Reines. Celles-ci peuvent pondre des Vers dans le corps d'un ennemi, parasiter une unité adverse (vous voyez par ses yeux, celle-ci découvre donc le terrain pour vous) et ralentir une troupe entière (jet de mucus poisseux). Elles peuvent également infester un Centre de commandement terrien. Une vraie dégueulasserie, quoi !



Avec une Aiguille, vous pourrez créer des Masses (unités aériennes suicides) et des Mutalisks (attaque air-sol et air-air). Moyennant quelques ressources supplémentaires, vous pourrez métamorphoser vos Mutalisks en Gardiens, de très puissantes unités d'attaque air-sol.



Très intéressants tactiquement, les Saboteurs permettent, en sacrifiant une unité amie (!), de générer un nuage empêchant toute attaque à distance ou de produire une explosion dévastatrice.



Le bassin génétique autorise la mutation de larves en Zerglings, petites unités rapides et pugnaces..., mais fragiles.



Les Ultralisks sont les unités terrestres les plus destructrices et résistantes de tout le jeu ! Vous pourrez les obtenir grâce à une Caverne Ultralisk.



La cave Hydralisk vous permettra de transformer vos larves en Hydralisks, une précieuse unité polyvalente (attaque sol-sol et sol-air).



Une capacité spéciale de la Reine permet de pondre deux Vers dans le corps d'un ennemi. Après éclosion, il reste deux p'tites unités... mais plus d'ennemi.



Après avoir, grâce à une Reine, infesté un Centre de commandement terrien, vous pourrez produire des Terriens infestés, unités d'infanterie kamikazes extrêmement destructrices.

## ET LES AUTRES...



Vous rencontrerez parfois un troupeau de Rhynadons, quelques Bengalaas ou une poignée de Ragnasaur. Totalement inoffensives, ces créatures sont surtout là pour égayer les maps. On peut aussi les tuer mais c'est méchant.

► leur désir d'en découdre. Eh oui, ils aiment ça, les affreux ! D'ailleurs, d'un point de vue strictement comportemental, le contraste avec les Terriens est saisissant : alors que ces derniers se déplacent lentement tout en respectant une discipline très militaire, les Zergs courent vers leur objectif dans un chaos indescriptible.



Encore une minute et cette chrysalide, devenue énorme, explosera pour libérer la nouvelle Kerrigan, devenue Zerg.



À l'aide d'un Drone, vous devrez déplacer cette chrysalide à l'autre bout de la map. Et bien sûr, vos ennemis ne veulent pas.

## LES DÉFENSES DE ZONE

Les Terriens (1) peuvent ériger des bunkers ou des tourelles lance-missiles (défense anti-aérienne). Les Zergs (2) doivent d'abord construire une Colonie Creep à transformer ensuite en Colonie Noyée (défense au sol) ou en Colonie de Spores (défense anti-aérienne).

Les Protoss (3), eux, possèdent une défense polyvalente : le canon à Photon.

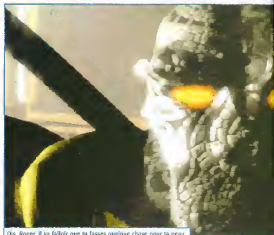


Agressifs, voraces, avides de sang, ils se précipitent, s'entre-tuillent, se bousculent en une horde grouillante et désordonnée.

## WC FIELD

Pas de problème de conscience, ils éviscèrent tout ce qui leur tombe sous la griffe : Terrains, Protoss ou congénères (ennemi) ... on n'est pas regardant sur la qualité de la bouffe, chez les Zergs ! En plus, comme ils sont largement spécialisés dans la violence en *Full Contact Deluxe*, leur horde ressemble beaucoup à une nuée défilante nettoyant tout sur son passage. Enfin, « nettoyant », c'est vite dit,

les Zergs ne laissent pas vraiment l'endroit aussi propre qu'ils l'ont trouvé ! Je pense en particulier à cette sorte de cloaque immonde qui s'étend à l'emplacement de leur base, recouvrant le sol et la végétation locale, ... pas bon pour l'équilibre écologique, ça ! Il faut dire que les Zergs possèdent un mode d'expansion (de prolifération ?) très original. Ils ne peuvent en effet ériger de nouvelles infrastructures que sur une sorte de boue brunâtre, le seul environnement « naturel » qui soit en mesure de satisfaire leurs vilains penchants cupéphiles. Or comme leur maison mère (appelée Couveuse, Terrier ou Roche



Ois, Roger, il va falloir que tu fasses quelque chose pour ta peau. C'est moche, toutes ces croûtes...



Les Zergs ont un (autre) avantage tactique : leurs Seigneurs peuvent immédiatement partir pour découvrir la carte.



selon son degré d'évolution) est la seule infrastructure qui puisse générer et répondre autour d'elle cet indispensable cloaque fangeux, vous devrez systématiquement en ériger une puis attendre qu'elle produise une surface de cloaque suffisante pour pouvoir bâtir d'autres infrastructures à proximité. Sale, hein ?

## DE SI BELLES LARVES !

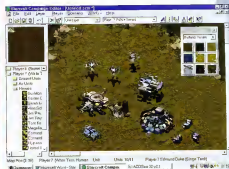
Mais attendez, ce n'est pas tout ! À l'origine, tous les Zergs, et d'une certaine manière tous leurs bâtiments,

proviennent de la même souche génétique, des petites larves qui grogissent en permanence autour des maisons mères. Sélectionnez une larve puis choisissez-lui une mutation : Seigneur, Drone ou unité combattante (voir l'encadré « Unifiés Zergs »). La larve se transforme alors en œuf qui éclôt quelques temps plus tard, libérant l'unité choisie dans un bruit de déchirement organique écœurant. Alien, le retour ! Quant à la construction de nouveaux bâtiments, son principe s'avère être lui aussi particulièrement original (abject ?) puisque le Drone chargé de lancer

Je l'ai vu bouger ! Si si je vous assure, il a bougé ! Non ? Vous êtes sûr ? Ah, euh... C'est un écran fixe ? Bon, alors...



## L'ÉDITEUR DE SCÉNARIOS



Si vous vous sentez une âme de créateur, Blizzard vous propose un éditeur de scénarios tout à la fois ergonomique et très complet. Outre la possibilité d'élaborer vos propres maps, vous pourrez en effet rédiger vous même le briefing de mission, modifier les caractéristiques de chaque unité (hiens compris), redéfinir la durée et le coût en ressources/énergie des pouvoirs spéciaux, utiliser des sons personnalisés, et même fixer les conditions de victoire de chaque camp... complet, quoi !

une nouvelle infrastructure disparaît lors du processus, fusionnant complètement dans l'immonde et palpitante matière organique qui se forme durant la phase de construction ! Bref, vous l'avez compris : dégueulasses, répugnants, ignobles, les Zergs sont des créatures terriblement (at)tachantes. Beaucoup plus que ne le sont les Protoss, la troisième race du monde merveilleux de Starcraft ! Pourtant, avec leur look d'insectoïdes ▶





D'accord, ils sont joués, mais les Zergs commencent à se chauffer sérieusement !

► propres, ils font de leur mieux pour nous être sympathiques ! Bâtiments aux architectures gracieuses, unités terrestres aux apparences d'abeille, de grosse chenille colorées ou de fourmis anthropomorphes, forteresse volante lâchant des nées de hannetons virevoltant, on perçoit tout de suite une énorme opposition de style avec les Terrains, habiles techniciens, et les Zergs, outrageusement organiques !

#### LEUR COULEUR, C'EST LE BLEU

Eux sont du côté de la beauté, de l'élévation spirituelle, des puissances magiques... youkaïdi, youkaïdi ! Bien sûr, eux aussi détruisent, molestent et trucident gaillardement... mais de manière raffinée, presque avec élégance. Ni organisation mili-

taire, ni harde chaotique, les troupes Protoss se déplacent avec grâce et légèreté, comme si ils effectuaient ensemble une brillante chorégraphie. Même leur façon de tuer dégage un charme délicat : projectiles, éclairs, missiles et sorts magiques... sous ces vecteurs de morts et de destruction se parent de couleurs bleutées qui, si l'urgence était moindre, nous plongeraient sans doute dans une délicieuse contemplation. Reste que si les

Protoss sont des esthètes, ils sont également de redoutables guerriers. Certes, la puissance d'attaque de leur meilleure unité n'est guère impressionnante mais ils bénéficient en contrepartie d'un bon potentiel défensif. Chaque unité (et infrastructure) Protoss est en effet protégée par un bouclier psionique capable, au prix d'une dépense d'énergie équivalente, d'absorber les attaques ennemies. Pratique, non ? Bon, bien sûr, l'énergie doit bouclier n'est pas inépuisable et l'unité finit toujours par en prendre plein la gueule, c'est le problème. Un problème d'autant plus préoccupant que les Protoss (et leurs infrastructures) sont d'une consternante fragilité. Mais bah, ils peuvent utiliser leurs pouvoirs psioniques pour pallier ce petit handicap !

#### PSIONIQUE (MAIS PAS SOUVENT)

Les Protoss possèdent en effet les pouvoirs spéciaux les plus puissants des trois races proposées : Champ de Stase (unités ennemies figées), Hallucination (créations d'unités fictives), Tempête Psionique (puissante

## ET CONTRE LE Z'ORDINATEUR ?

Si vous jouez contre l'ordinateur, apprenez que votre adversaire virtuel ne vous fera pas de cadeau ! Il utilisera même tous les moyens dont il dispose, y compris certaines capacités spéciales, pour vous porter préjudice ! Par contre, il exploite trop tardivement les autres gisements de ressources présents sur la map, vous laissant le champ libre. Si vous parvenez à repousser ses assauts incessants, vous n'aurez donc pas trop de mal à l'emporter. Un dernier conseil, quand même, ne jouez pas seul contre plusieurs opposants gérés par le soft, ils s'allieront automatiquement et vous éradiqueront sans ménagement !



Les Sordes Protoss ne peuvent construire que dans le champ psionique d'un Pylône... et parfois, c'est vraiment n'importe où.



## SEUL CONTRE TOUS !

Vous obtiendrez avec le jeu un numéro de code vous donnant accès à Battle.net, le site Blizzard dédié à Starcraft. Sur place, vous y rencontrerez des tas de gens qui se feront un devoir de vous expliquer le



fonctionnement du site et les dernières tactiques à la mode. Si vous insistez un peu, je suis même persuadé qu'ils accepteront de vous humilier lors de votre première partie on-line (de 2 à 8 joueurs). Sympa, non ? Bien sûr, si vous n'avez pas accès à Internet, il vous sera également possible de jouer en réseau (jusqu'à huit joueurs avec un seul CD-ROM), modem (deux joueurs) ou câble null-modem (idem).



Les plateaux constituent une borne position défensive. En effet, une unité située en bas ne voit rien, donc ne peut pas tirer

attaque de zone)... ça calme ! Autre point fort, les ouvriers Protoss (Sondes) peuvent initier la construction d'un bâtiment sans avoir besoin de persévérer dans l'effort, ledit bâtiment achevant de se construire « postumement ». Une seule Sonde peut donc lancer plusieurs constructions quasi simultanément et ainsi ériger très rapidement une base entière, près d'un gisement de ressources par exemple... Bref, dans un registre très différent, la « culture » Protoss est tout aussi cohérente et originale que celle des Zergs. On aurait cependant préféré que le processus de développement de cette troisième race s'éloigne un peu plus de celui des Terriens. En

effet, si les Protoss ne peuvent ériger de nouvelles infrastructures que dans le périmètre d'influence d'un Pylône (catalyseur psionique constructible en tout endroit de la carte), cette contrainte d'installation n'a guère d'incidence sur leurs modalités d'expansion qui, de ce fait, ressemblent beaucoup à celles des Terriens. Oui, je sais, on voit bien que je préfère les Zergs... cette préférence n'a pourtant eu aucune incidence sur l'intérêt que j'ai eu à découvrir les campagnes proposées. Elles sont fabuleuses toutes les trois !

Conçues sous la forme d'une longue chronique, vous jouerez successivement les Terriens, les Zergs puis les

Protoss. Trente missions en tout (dix par race) dans lesquelles les concepteurs ont pris le parti de nous surprendre et y sont parvenus ! Ainsi, contre toute attente, nous sommes loin d'être immergés dans un stupide conflit racial opposant alternativement les trois forces en présence. Certes, il est vrai que les humains



Des troupes fraîches qui débloquent en cours de missions... vous tombez bien, on a besoin de vous !



Si vous jouez les Protoss, a hâtez pas à envoyer une hallucination pour découvrir le map, c'est moins dangereux !



Les héros sont certes puissants mais corrent leur sort entraînés l'échec de la mission. Ils restent souvent en retrait des combats.



Deux Canons à Photons, des tonnes d'unités... si l'ennemi pense, je bouffe mon tapis de soierie !

## LE CONTRAVERS DE GERRIC

★ Eric préfère les Zergs, sans doute est-ce dû à son physique dégraté. Mon  
★ intelligence et ma supériorité psychique (sic) ! me  
★ rapprochent plutôt des  
★ Protoss... à chacun son style. C'est en cela que Starcraft est excellent. Attachement aux races, ambiance de folie, unités sympas, pathfinder amélioré, cartes bien pensées, c'est le meilleur C & C-like de l'année. Seulement ses graphismes loin d'être extraordinaires, son absence de haute résolution et son trop peu d'innovations ne me permettent dédaigneusement pas lui donner six étoiles.

► n'aiment pas les Zergs qui n'aiment pas les Protoss..., mais les campagnes proposées s'inscrivent dans un scénario autrement plus riche. Conflits entre clans d'une même espèce, alliances entre races, apparition de héros (unités dotées d'un nom et d'une personnalité dont les caractéristiques de combat sont nettement supérieures à la moyenne), trahisons, meurtres..., chaque briefing de mission, présenté sous la forme d'une discussion entre « décideurs », replace toujours vos objectifs militaires dans le cadre d'une stratégie plus globale, et c'est bien. Dans une des missions terminiennes, vous recevrez même l'ordre de protéger un camp Zerg

hautement stratégique contre une éventuelle incursion Protoss ! Oui, vous avez bien lu : protéger des Zergs ! Il vous faudra même rester calme alors que, sur le terrain, ils passeront leur temps à vous pourrir la vie, menant régulièrement des raids sur votre base (les ingrats) ! Et vous devrez même garder le sourire lorsque, en fin de mission, ils extermineront toutes vos unités, y compris Kerrigan, l'héroïne terrienne présente sur place ! Elle ne mourra d'ailleurs pas vraiment puisque vous la verrez réapparaître dans la campagne Zerg..., en tant que Zerg ? Un fabuleux suivi scénaristique, non ?

## SURPRISE PARTY

Et puis quelle tension nerveuse ! Mission en temps limité, utilisation des caractéristiques ennemies les plus aptes à créer la surprise (bombe nucléaire, pouvoir d'invisibilité, etc.), missions commando à l'intérieur de bâtiments truffés de pièges émergeant du sol ou des murs..., tout



Les éclairs pénétrants de l'Archon font certes très mal, mais ils sont avant tout très spectaculaires.

a été fait pour que vous restiez alerte (qui a dit rouge ?). Ne sachant jamais d'où peut venir le danger, vous devrez toujours rester sur le qui-vive, être prêt à toute éventualité..., y



Détruire cet observatoire mettra un terme à la campagne humaine. Et après, ché, la scène cinématique finale !



Et hop, un petit Champ de Stase ! Alors, ça fait quoi de ne plus pouvoir bouger, hein ? On fait moins les fiers, hein !



Une mission dans laquelle je dois rejoindre puis arrêter Tussadar, un dissident. On ne rigole pas avec la ligne du Parti, chez les Protoss !



«stratégie pure» - façon Fred - considèrent sans doute qu'elles brident leurs talents de stratèges. Warf, warf !

## BREF, C'EST BON !

Pour le reste, rien à redire. Les graphismes, tout en étant superbement imaginatifs, restent lisibles quelque soit la nature du champ de bataille. Les animations, ainsi que les bruitages qui les accompagnent, expriment parfaitement la «personnalité» de chaque race. L'interface, très conviviale (lecture du manuel presque superflue), offre toutes les fonctionnalités requises : répétition possible de chronologie d'actions, file d'attente pour la création de nouvelles unités (jusqu'à 5) et affectation automatique desdites unités à n'importe quel endroit de la map. De plus, le pathfinder (module d'I.A. gérant les déplacements

## L'AVIS DE ÉRIC

★ *Starcraft ne mérite pas six étoiles. Ses principes de jeu ne sont pas assez novateurs au regard de Warcraft 2 pour qu'on lui accorde la note ultime. Et pourtant, je ne peux pas, vous entendez, je ne peux pas lui accorder moins ! Ses Zergs, son univers original et cohérent, ses Zergs, ses trois magnifiques campagnes, ses Zergs, sa parfaite jouabilité, ses Zergs, sa réalisation irréprochable... je suis littéralement tombé sous le charme. Bon et puis, je ne suis pas sûr de vous l'avoir dit, mais j'aime bien les Zergs, alors...*

des unités) est irréprochable, vos unités concourant parfaitement les obstacles naturels et cela sans jamais aller gamber au cœur d'une base ennemie. Une absolue jouabilité, quoi ! Bref, ce jeu parfaitement réalisé n'aura pas besoin de patcher, ou alors juste un seul...

compris à un changement d'objectif en cours de mission ! Déstabilisant, non ? Méneant habilement le suspense, ces campagnes constitueront un modèle du genre... et rien dans la réalisation de Starcraft ne vendra ternir l'enthousiasme qu'elles suscitent d'emblée ! Oooh, bien sûr, on peut toujours pinniler ! Résolution graphique fixée à 640 x 480 (vision très locale du champ de bataille), sélection des unités et regroupement en cohortes limités à douze, pas d'indexation desdites cohortes (pas de p'tit numéro indiquant à quel regroupement appartient une unité), pas de très grande map (256 x 256 maximum)... on oublie facilement ces limitations lors des campagnes mais, en Multijoueur, les amateurs de

D'accord, j'ai repoussé l'attaque ennemie mais j'ai décimé mes VCS, cet affreux ! Le genre d'offensive éclair qu'il affectionne tout particulièrement.



pour la forme. Il ne reste plus qu'à espérer que la traduction française sera à la hauteur...

Univers ficatif très cohérent, prise en main rapide, réalisation irréprochable... si Starcraft n'est pas révolutionnaire, il entraînera le joueur dans une intense jubilation ludique, de celle qu'on n'attend pas souvent, même avec des jeux dont les potentialités tactiques ou les graphismes haute résolution sont a priori plus attrayants. Remarquable ! ■

Éric Ernaux



Tiens, j'ai encore gagné ! Ceci dit, je ne me lisse pas...

## LE CONTRAVERS DE DIJON

★ *L'attente valait le coup ! Jouer chacune des trois races de Starcraft procure des sensations différentes et chacune des campagnes est un véritable régal. Sans révolutionner le genre, Blizzard a réussi à intégrer tout ce qu'il y a de mieux dans le genre, avec notamment une interface simple et puissante, une réalisation et un look original, une bonne jouabilité et un éditeur de campagne très pratique. Le mode Multijoueur est la cerise sur le gâteau, offrant des possibilités d'alliances très intéressantes. Indispensable !*

## HIT

### Starcraft

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

### Les plus

- Univers fidèle
- Parfaite réalisation
- Campagnes grandioses

### Les moins

- Principes peu novateurs
- Peu d'options tactiques
- Pas de grandes maps



Souvenez-vous :

à l'époque, Microprose

avait mis tout

le monde au pas avec

Grand Prix 2.

Il semblerait que les

suites leur réussissent

car M1Tank Platoon 2

est empreint du même

perfectionnisme

et on peut parler que

lui aussi marquera

sa catégorie...

# M1Tank Platoon 2

## La bête de guerre

**S**ans vouloir plagier notre Éric adoré à nous, le mois prochain, c'est décidé, j'arrête. Je ne veux rien savoir, si une nouvelle simulation de tank M1A Abrams vient à sortir, c'est moi qui



Voilà l'engin dans toute sa ratblance. Évidemment, cet état de grâce ne va pas durer et la peinture ne va pas aimer.



Armez bien avant de personnaliser le tank. Quand on pense et qu'on dire sur un tank de son propre plaisir l'absence de sacrifice.

Format CD-ROM V.C.

Éditeur Microprose

Sortie (disponible)

Prix unit. 350 F.

Genre simulation de tank

Config. mini. 133, 10 Mo de

RAM, CD-ROM 2x, 2ème Mous.

Config. recom. 128, 32 Mo

de RAM, 32 Kx.

remportera la partie mensuelle de cache-cache qui s'organise de façon imprévisible dans les locaux de la rédaction, au moment de la distribution des tests. Il faut dire que ces derniers temps, à l'instar du F-22 dans la catégorie avion de chasse, la boîte de conserve la plus agressive de l'Occident, aura mené une invasion en règle de nos bécasses. Le seul intérêt de ce genre de déférence, c'est qu'on peut parvenir à comparer ce qui est comparable. Et, justement, ce n'est pas

seulement une certaine situation qui motive ma résolution, mais surtout le fait qu'il est difficile d'imaginer que M1Tank Platoon 2, de chez Microprose, puisse être surclassé dans sa catégorie. Hé ouais, carrément...

### (VERY) PRIVATE JOKE

Avant d'entrer dans les détails, posons-nous sans plus attendre la vraie question : qu'est-ce qui fait un bon simulateur ? Et ce, qu'il s'agisse de piloter un tank, un hélico, un avion, un sous-marin, une voiture ou un X-Wing... Attention, il y a un piège. J'attends. Oui ? Le petit monsieur brun à lunettes, planqué par son

17 pouces tout neuf, veut répondre ? Montez sur votre chaise, votre bureau fait rempart et nous empêche de profiter de votre expertise en la matière. C'est cela : « Tout réside dans le subtil dosage entre l'implacable austérité de la réalité et l'attraction exercée par un zeste de ludisme sur le joueur moyen qui n'a jamais approché la plupart de ces véhicules à moins de la distance des barrières retenant les visiteurs du salon du Bourget ou des tribunes d'un grand prix, c'est selon. » Bravo, bien formulé. Vous devriez envisager de faire carrière dans la presse informatique... Et c'est pour cela qu'il y avait un piège.

car aucun des simulateurs de X-Wing ne répond à ces critères. Ceci étant dit, Microprose peut se vanter d'avoir réussi cette alchimie avec une efficacité telle qu'on a tout de suite envie de se mettre aux commandes pour, à son tour, défendre la liberté et le bon droit, comme l'entendent nos amis d'outre-Atlantique, les Gates, les Clinton, les Colonel Trautman... Tout de force, le premier contact se fait avant même d'avoir installé M1Tank Platoon 2. En effet, le manuel de trois cents pages inspire d'emblée le respect et on sent, fort justement, que sa consultation fébrile est un passage obligé de la formation de l'« apprenti-tankiste » version Microprose. Le sujet n'en est pas le jeu mais l'objet du jeu, le tank. Aussi attractif qu'un sergent-instructeur le premier jour des classes, il partage, avec ce dernier, les connaissances insondables

sur les tactiques, les ennemis, les alliés, les armes utilisées par tout ce joli petit monde et leurs effets. Mais vous aurez beau l'apprendre par cœur, cette bible doit être complétée par un entraînement plus physique.

## ÉCOLE DE GUERRE

Dès que vous muterez à l'École des armes blindées de Fort Knox, vous entamerez la première phase de votre formation par une série de petites vidéos en 3D ou en live qui présentent fort joliment l'Abrams sous toutes ses coutures. Ici, sur le terrain, tout le monde vous aime et personne ne vous tire dessus car tout ce que vous voyez n'est qu'une cible. Jusque-là, tout va bien et vous pouvez vous concentrer sur le maniement de l'engin sans crainte. Il faut dire que votre rôle de chef de char se double de celui de tireur et au cours



C'est beaucoup tortue sur chenille. Allant vers son objectif à 60 km/h sous le soleil couchant. Vite un Klerex, que j'ecrase une lance.

de ces missions-là, vous gagnerez vos galons de commandant de peloton avec quatre tanks sous vos ordres. Le soft vous autorise bien sûr à passer d'un char à l'autre, afin d'être certain que vos instructions soient exécutées à la lettre et que la tactique ne pâtisse pas de la légère incompétence de vos subordonnés. Après vous être bien fait la main, vous pourrez partir sous le soleil californien, au Centre national d'entraînement, afin de parachèver votre éducation par une série de



C'est l'histoire de trois créneaux qui bravaient ostensiblement en haut d'une colline. À la fin, ils meurent.

Notre explication de la situation: carte détaillée avec mouvements des troupes ennemies. Clair, précis et diablement utile.

La carte de la situation: carte détaillée avec mouvements des troupes ennemies. Clair, précis et diablement utile.



Euh... Là, c'est comme ça. Tous mes tanks sont au tapis. On se fait la revanche au ping-pong, les gars.



La grille de canonier. Soyons clairs: toutes les commandes que vous voyez fonctionnent et les défilés permettent la vision.



Quatre hommes par char: quatre chars par peloton. De gauche à droite: Led Zep, Creedence Clearwater Revival, les Doors et Licence IV.



Mes pelotons, rien qu'a moi, dans toute sa splendeur. P'tain, j'ai la frite !!! Ou m'en ce qu'ils vont prendre...

► missions plus tactiques et plus en prise avec votre futur emploi-jeune. Déjà là, les obus commencent à voler bas et il faut savoir ce qu'on fait, ce qu'on veut et comment on va pouvoir y parvenir. Fin de rire. Vous allez également apprendre que dans une bataille, il n'y a pas que deux sortes de tanks : les vôtres et ceux de vos ennemis. Il y a aussi, dans chaque camp, des pièces d'artillerie, des véhicules légers et de comman-

dement, des hélicoptères, des avions d'attaque et de soutien, sans oublier les fantassins armés de lance-roquettes antichars. En tout, vous côtoyez à peu près 70 véhicules différents tout au long du jeu. Évidemment, vous êtes en liaison-radio avec les unités alliées et vous pouvez souvent leur donner des instructions et leur indiquer des objectifs à liquider.

#### APESANTEUR

N'oublions pas la topographie, avec ses rangées d'arbres ou ses collines qui bouchent l'horizon, vous forçant parfois à tirer aux instruments, ainsi que les maisons censées représenter des civils qu'il vaut mieux épargner, histoire de garder son karma. Comme d'habitude (comment pourrait-il en être autrement ?), c'est votre peloton qui représente le noyau central



Il a l'air pros comme ça... mais si est quand même à presque deux barres. Rouge plus et dis : « Chère » pour la photo.



Coscoo mam... Chère saper contest de faire la guerre dans ma belle voiture jaune. Il fait beau mais je mets mes Ray-Ban.



C'est super étonnant ces pics. Difficiles à toucher et nous navigant en virevoltant en toute impunité. Descendez le battre lâche !



C'est là que vous créez vos pelotons, ou que vous les choisissez en fonction de leurs résultats et de leurs compétences.



Idem au sein du jeu, se trouve une encyclopédie complète de tous les véhicules présents et de leurs caractéristiques.

des échauffourées et de votre talent à survivre dépendra souvent l'issue d'une mission. En Solo, M1Tank Platoon 2 vous propose de prendre part à des offensives, de jour comme de nuit, avec percée violente des lignes ennemies ou de défense d'un secteur établi, mais également d'escorte que vous ferez en désignant les points de navigation à suivre aux véhicules que vous protégez. Il faut dire que dans votre habitacle, vous êtes entouré d'une batterie de petits cadrans, de petits écrans digitaux, de

## L'AVIS DE XAVIER

- ★ concurrence ? Quelle concurrence ? On a beau chercher, sera bien difficile de prendre en défaut M1A Abrams Tank Platoon 2 de Microprose. Lançons tout de suite les grands mots.
- ★ ce soft est une nouvelle référence dans le genre. Complexe et pourtant attractif, il sait attirer et intéresser les novices que nous sommes. Et en plus, on a l'impression de poser vraiment ses fesses dans un tank et de savoir s'en servir. Restent, hélas, quelques petits inconvénients qui devraient bientôt être corrigés. Le soft qui manquait pour aborder le sujet...

## L'OPINION DE FRED

- ★ Cela faisait longtemps que j'attendais un simulateur de tanks réaliste, qui reste éminemment amusant, surtout si l'on joue à partir de la carte tactique. Par contre, de l'intérieur du M1, quelques bugs gâchent le plaisir du jeu, comme le canonier qui ne fait souvent qu'à sa tête, malgré les ordres du chef de char, jusqu'à désigner des cibles lointaines alors que vous avez un tank sous le nez ! Ceci et les lignes de vue inconsistantes en forêt me poussent à attendre le patch, déjà prévu, avant de vraiment partir en campagne.



Heureux par le sort de ses potes, il y en a un qui essaie de profiter de l'obscurité pour se faire la malle. Pas de ça garçon !

J'en connais un, avec son gros côté, qui ne va pas aimer les deux accotées qui viennent. Pratique, la mitrailleuse.

petits boutons vraiment fonctionnels et que l'interface est en photo-réalisme. Petite critique quand même : c'est tellement bien fait que l'absence totale de mouvement de l'image, au moment des accélérations et des freinages, se voit comme le nez au milieu de la figure. Comme si, une fois enfermé, vous échappiez complètement à la force cinétique. Quand vous aurez terminé toutes les missions indépendantes, celles qui sont totalement théoriques et celles qui se basent sur des faits historiques (guerre du Golfe pas morte...), vous pourrez vous lancer dans l'une des cinq campagnes.

## VOYAGES ORGANISÉS

Vous verrez du pays. Que ce soit par exemple en Europe Centrale, pour contrer l'invasion de la Pologne par les Russes, au Moyen-Orient, afin d'empêcher les Libyens de faire une tête à vos alliés tunisiens ou pour libérer le Koweït d'une nouvelle offensive irakienne. Ma préférence va à l'opération aux alentours de Vladivostok, en vue d'annuler le putsch d'un extrémiste cherchant à mettre la main sur les armes nucléaires et biochimiques entassées dans le coin. Si entre chaque mission, vous parvenez à faire non-



trer tous vos tanks à la maison, vous pourrez refiler des médailles à qui bon vous semble et faire ainsi de vos hommes de vrais guerriers. Enfin, en Multijoueur, vous pourrez vous retrouver à quatre pelotons (chacun le sien) contre un cinquième baron qui dirigera les forces adverses à lui tout seul, ou vous lancerez rapidement dans un petit death-

match de derrière les fagots. Des centaines d'heures de jeu en perspective. Il est à noter que Microprose annonce d'ores et déjà un petit patch pour palier quelques problèmes mineurs. Dès qu'il sera disponible, vous devriez le retrouver sur le CD de Gen4. Oui, notre bonté nous perdra mais c'est pour la bonne cause. ■

Xavier Hansart

Et boom ! En plein dedans. Pensez-moi la croix que je fasse une marque sur la torelle.



## HIT

## M1 Tank Platoon 2

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

## Les plus

- Graphisme en 3Dfx
- Son des tirs
- Nombreux véhicules

## Les moins

- Maîtrise difficile
- Commandes confuses
- Pas de critique

Cela faisait de  
nombreuses années,  
depuis le F-15 Strike  
Eagle III de  
Microprose, que les  
développeurs ne  
s'étaient attelés à une

simulation fidèle de ce  
fameux chasseur

bombardier américain.

Grâce à Jane's, l'aigle  
prend à nouveau son  
envol sur nos PC !

Format CD-ROM PC  
Éditeur Electronic Arts  
Sortie disponible  
Prix env. 350 F.  
Genre simulateur de combat  
Config. mini. P133, 16 M.  
RAM, CD-ROM 4x.  
Config. recom.  
Pentium II 233, 64 Mo  
RAM, CD-ROM 4x.

Tandis que vous survolez les  
montagnes irakiennes, vous coarrez  
votre ailer, exécuté en palette,  
pour détecter les menaces.

# F-15

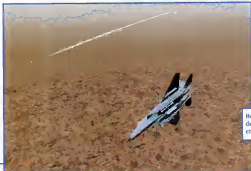
## Bagdad cassé

**D**éjà, alors qu'il travaillait chez Microprose, Andy Hollis était le chef de projet de F-15 III. Il semble tout naturel qu'il tente aujourd'hui de dépasser un simulateur qui fit longtemps date pour son réalisme et sa jouabilité ! Comme son ancêtre, le F-15 de Jane's modèle, aussi fidèlement que possible, la version E, truffée de petits bidules électroniques 'nchément sophistiqués qui font de ce chasseur

une pluie-forme de bombardement redoutable. On ne change pas une équipe qui gagne, et ainsi retrouve-t-on pour les ébats de notre oiseau de proie, les paysages riants de l'Irak, dans une « resaccée » de la guerre du Golfe. Par contre, les développeurs ont cette fois poussé le sonci du détail jusqu'à mettre en scène les escadrons ayant effectivement participé à ce conflit. Une deuxième campagne, relevant cette fois du domaine de la fiction, vous fera découvrir les reliefs plus montagneux de l'Iran. À l'oppo-

Éviter de larguer vos bombes à trop basse altitude, car les explosions ont de grandes chances de vous endormir.

sé de Longbow 2, les deux campagnes disponibles dans F-15 n'ont rien de dynamique. Rien, excepté le fait que les objectifs détruits lors d'une mission, ont le bon goût de rester à l'état de cendres pour la suivante, et que le cours de la guerre peut prendre différents tourments, selon vos résultats. D'autre part, une dou-



Le cockpit virtuel au niveau de détail maximum est très lisible, mais ralentit aussi l'animation sur les petites machines.

Heureusement pour vous, déjà surcharge de travail, votre copilote vous aide à repérer et éviter les missiles ennemis !

Les missiles guidés Maverick touchent leur cible à coup sûr, mais toute la difficulté consiste à la désigner correctement !





À tout moment, les avions Avacs et JSRs peuvent vous renseigner sur la situation ennemie dans les airs ou à terre.



zone de missions en Solo et un éditeur de missions complet (voir encadré «opération créations») vous permettent de tester vos talents de pilote dans des conditions très variées. Même si les missions comportent un léger facteur d'impérvisabilité, on est loin de l'effet de surprise quasi permanent, généré par une campagne dynamique à la Longbow 2. Malgré tout, la progression de chaque campagne reste logique, et vous pouvez rejouer une campagne sans forcément retomber sur les mêmes missions.

## DEUX BRAS, QUATRE MAINS

Pour ceux qui l'ignorent, le F-15E est un appareil biplace. L'équipage étant composé d'un pilote et d'un officier d'armement (W.S.O., pour *Weapon System Officer*). Heureusement, si la perspective de faire le boulot de deux membres d'équipage hautement qualifiés en même temps, ne vous enchante pas spécialement, vous

## SALLE DE BRIEFING

Une mission réussie ne s'improvise pas dans F-15, et vous disposez de nombreux outils pour bien préparer son exécution. Un premier regard sur la carte vous permet de vous familiariser avec le plan de vol, voire le modifier si vous le jugez nécessaire. Vous pourrez alors sélectionner les équipages qui participeront à la mission, mais surtout définir l'armement de chaque appareil, soit à partir d'une liste d'armements par défaut, soit en le « customisant » au missile ou à la bombe près, en fonction de ce qui sera disponible dans votre inventaire, bien sûr. Finalement, une photo satellite de votre objectif, vous permettra de vous familiariser avec l'apparence de votre cible, pour éviter les mauvaises surprises une fois dans les airs !

disponible dans votre inventaire, bien sûr. Finalement, une photo satellite de votre objectif, vous permettra de vous familiariser avec l'apparence de votre cible, pour éviter les mauvaises surprises une fois dans les airs !



Le ravitaillement en vol est un véritable défi, nécessitant des nerfs en béton et d'arrêter l'alcool impérativement !

## OPÉRATION CRÉATION



F-15 dispose d'un des éditeurs de missions parmi les plus complets jamais proposés dans un simulateur, pour le bonheur de tous les créateurs en herbe. Vous pouvez déjà ajouter un nombre quasiment infini d'objets au sol et d'avions, et définir précisément leur comportement. Plus fort encore, vous pouvez créer des événements qui se déclencheront une fois que les paramètres que vous aurez choisis auront été réunis. Il faut admettre que son utilisation n'est pas des plus intuitives, et demandera aux intéressés de se plonger dans la large section du manuel lui étant dédiée. Pour donner une idée de sa puissance, il s'agit ni plus ni moins de l'outil utilisé par les développeurs pour créer les différentes missions du jeu !

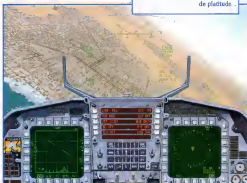
► pouvez alors opter pour une gestion simplifiée des systèmes de radar et d'armement. Même alors, un passage rapide par la dizaine de missions d'entraînement proposées ne sera pas un luxe pour vous familiariser avec votre nouveau joujou ! Là encore, l'entraînement dans F-15 ne vaut pas les cours de pilotage interactifs

Une deuxième passe sur l'objectif est toujours tentée, mais souvent fatale... Tant pis, c'est plus fort que moi !



F-15 gère les dommages subis par votre appareil de manière très réaliste, comme ici ce léger problème à votre moteur gauche...

Dans la série « représente-moi une ville », celles que l'on survole dans F-15 atteignent des sommets de platitude...



que l'on trouvait dans Longbow 2, et il faudra donc plonger un peu le nez dans le manuel pour tout assimiler. Et pourtant, vous n'avez encore rien vu... Jane's nous avait aussi promis une option de vol fidèle à la réalité, celle-ci risquant de faire friser vos derniers neurones quand vous passerez au mode Réaliste. C'est là qu'on finit par comprendre pourquoi ils se serrent à deux dans ce fuselage,

bourré de systèmes qui font bip et qui font sur. C'est bien simple, enfin plutôt le contraire, dans ce mode, vous devrez jongler avec un nombre d'options tel que le clavier n'y suffit pas ! Pour une fois, le cockpit entièrement interactif n'est pas là que pour épater la galerie multimédia. ►

Le pulvé, très facile d'emploi, permet de suivre des yeux une cible désignée ou la menace la plus immédiate.

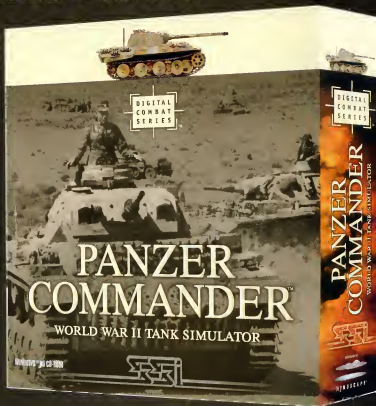




# PANZER COMMANDER™

LE PLUS COMPLET DES SIMULATEURS DE CHARS DE LA SECONDE  
GUERRE MONDIALE

DISPONIBLE BIENTOT, POUR LES  
PLUS BLINDES D'ENTRE  
VOUS



PC CD-ROM Windows 95  
Sortie Été 1998



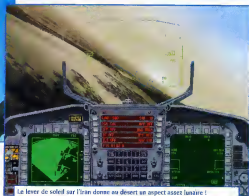
DISTRIBUTEUR EN FRANCE  
**EIDOS**  
INTERACTIVE  
Partenaire de distribution



Une chose est sûre, quand vous descendez un appareil, le débâche d'effets visuels ne laisse aucun doute sur son état !

Le terrain n'est heureusement pas toujours plat, et vous pouvez profiter de quelques vallées pour éviter les radars.

► Vous serez appelé à utiliser la myriade de boutons accessibles à l'aide de la souris pour brûler en combat. Lancer une salve de missiles air/air ou un chapelet de bombes, vous oblige à jongler entre d'innombrables modes radar et méthodes de lancement. Quand vous avez affaire à une seule cible, vous vous en sortez tant bien que mal, mais dans un environne-



Le lever de soleil sur l'Irak donne au désert un aspect assez lunaire ! Bon, reprenons notre chasse au Scud...

ment hostile où sites de missiles sol/air et intercepteurs se disputent la primauté de vous coller un missile dans les tuyères, mener à bien sa mission relève presque de la thèse de doctorat ! En fait, la difficulté du pilotage de votre F-15 manque de flexibilité, et on n'a le choix qu'entre une représentation assez simpliste et un réalisme plutôt cauchemardesque...

## SEUL, MAIS EN NOMBRE

C'est dans ce dernier cas de figure que l'on regrette amèrement l'absence de mode Coopératif en Multijoueur, deux personnes se partageant les rôles. En fait, seul le mode *Deathmatch* le plus primaire est disponible en Multijoueur, et paraît à peine jouable *vis à vis* le Net, à moins de disposer d'une connexion exceptionnelle. Même F-15 III, il y a si longtemps auparavant, proposant un mode Coopératif *via* modem ! En mode

Réaliste, votre principal recours reste vos ailiers, dont l'intelligence artificielle est heureusement d'une efficacité redoutable. Vous pourrez leur donner toute une palette d'ordres différents, et étant donné que vous pouvez selon les missions commander jusqu'à sept ailiers, choisir la tactique appropriée à chaque situation conditionnera autant vos chances de succès que vos talents de pilote, sinon plus ! Effectivement, à moins de passer quelques dizaines d'heures de jeu au préalable ou de contempler l'intelligence artificielle de l'ennemi au niveau plancher, vos ailiers s'avèreront généralement beaucoup plus efficaces que vous, pauvre mortel. Mieux encore, les ailiers se montrent capables de fonctionner en groupes indépendants, et vous pourrez les

Le poste de copilote vous donne accès à un panel complet d'écrans, mais au général on y passe très peu de temps.

## DÉGRAISSONS UN PEU...

Vous l'avez compris, l'installation complète du jeu est quasiment requise, si vous voulez éviter des accès CD récurrents carrément désagréables. A priori, vous et votre disque dur en prenez alors pour 620 Mo dans la face ! Heureusement, il existe une petite bidouille non-documentée qui vous permet de ramener ce chiffre à 485 Mo. Pour ce faire, localisez sur le CD-ROM du jeu l'exécutable « Regit », et lancez-le. Cliquez ensuite sur le nom « Movies », puis sur le bouton « Modify ». Changez alors le chemin de ce répertoire en, par exemple « D:\Movies », ou la lettre correspondant à votre lecteur CD-ROM. Ouvrez alors le répertoire F-15 sur votre disque dur et effacez le répertoire « Movies ». Dès lors, les vidéos seront lues à partir du CD-ROM, et non du disque dur, mais cela ne nuit en rien aux performances du jeu.





## L'AVIS DE FRED

- ★ Au niveau le plus réaliste, il ne fait aucun doute que F-15 fera la joie des ingénieurs en aéronautique ou les fadas du «pousse-bouton». Malgré tout, il lui manque une petite finition au niveau de la réalisation et un facteur fun qui font crier au génie quand on se lance dans des simulateurs comme F-22 ADF ou Longbow 2. Sans tomber dans l'excès de produits comme Su-27 Flanker ou F/A-18 Hornet, qui sont à mon sens davantage des simulateurs que des jeux, F-15 risque, lui aussi, de n'amuser que les fans et de rebuter les amateurs moins éclairés.

Un chapelet de bombes lancées sur des réservoirs de pétrole crée en général un feu d'artifice très distrayant!

entendre communiquer entre eux pour s'entraider durant les engagements, comme de vrais pilotes ! Le réalisme est saisissant, au point de pardonner l'absence d'options Multijoueur poussées.

### ELLE EST BRUNE MA VALLÉE

Moyen-Orient oblige, il faut reconnaître que le paysage ne se prête pas à une débauche de couleurs. Mais malgré tout, même à un haut niveau de détail, les tableaux que vous traversez à vitesse généralement supersonique, prennent une teinte assez uniforme, à la limite du lugubre. Pourtant les détails sont là, avec un nombre respectable d'objets au sol et des textures suffisamment détaillées pour conférer une bonne impression de vitesse en vol à basse altitude. Par contre, dès que l'on approche des montagnes, la vue est gâchée par des reliefs qui paraissent «respirer» au



Dans les manœuvres extrêmes, les ailes des avions créent des traînées de condensation très révélatrices



Le F-15E étant un vrai vau en combat tournant, vous verrez plus souvent ce Su-27 derrière que devant vous!

far et à mesure que vous vous en rapprochez ! Et bien entendu, il ne faut pas se bercer d'illusions, une configuration solide est requise pour profiter au maximum des graphismes. En plus d'une carte 3Dfx, un PC costaud comme un P200 MMX ou un PIII sont vivement conseillés, dotés de surcroît de 64 Mo de RAM. Jusque-là, rien d'exceptionnel, me direz-vous, mais par contre il faut savoir qu'une installation complète du jeu est quasiment requise (voir encadré «dégraissions

un peu»), du moins si vous ne voulez pas avoir à supporter des pauses régulières dans l'animation, chaque fois que les données du terrain sont chargées à partir du CD-ROM ! Entre la courbe très abrupte d'apprentissage et le minimum requis pour vraiment profiter du jeu, F-15 ne se place pas à la portée du joueur occasionnel, mais devrait quand même satisfaire les puristes prêts à y investir un nombre conséquent d'heures de vol virtuel. ■

Frédéric Marié

Vous voulez du réalisme ? En volé. En plus, presque tous les boutons du cockpit sont interactifs ! Le rêve, non ?



La modélisation des missiles est impressionnante, de leur panache de fumée à l'éclat du moteur qui s'éteint rapidement.



## HIT

F-15

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

### Les plus

- Éditeur de missions
- I.A. des alliés
- Modèle de vol

### Les moins

- Trop facile au complexe
- Multijoueur déficient
- 500 Mo sur le CD !

À partir d'un meurtre qui a défrayé la chronique dans les années 40 aux États-Unis, Take 2 a conçu un jeu entièrement en vidéo qui s'étale sur huit CD-ROM. La réalité éprouve la fiction dans un de ces softs à grand spectacle qui ne laissent personne indifférent.

# Le Dahlia Noir

## La fleur du mal



Les scènes intermédiaires, en sépia, contribuent à l'ambiance «débat des années 40». Hélas, elles sont un peu répétitives.

**L**aissons un instant la réalité dépasser la fiction. Le 15 janvier 1947, sur un terrain vague situé à Los Angeles, on retrouve le cadavre d'Elizabeth Short, une starlette qui avait fait ses premiers pas dans le milieu du cinéma. Elle a été coupée en deux, éviscérée et, comble de sadisme, son assassin lui a taillé les commissures des lèvres dans un sourire fou et éternel. À la suite de recherches, un journaliste note que la jeune fille avait une véritable fascination pour le noir. Cette couleur qui était celle de ses cheveux, et la seule dont elle s'habillait, inspire au pisse-

copie le surnom qui a rendu ce meurtre célèbre : le Dahlia Noir. Mais cette affaire est principalement connue pour une autre raison que la personnalité de la victime ou la démente de l'acte : elle n'a jamais été résolue malgré tous les efforts de la police (qui en fait parfois). Les désosnations et les aveux plus ou moins fantaisistes ont défilé pendant les mois qui ont suivi, mais aucun interrogatoire n'a pu permettre de

désigner un coupable de façon certaine. Évidemment, les enquêteurs ont tenté de faire le lien entre cette boucherie et des meurtres précédents. On a d'ailleurs murmuré qu'il pouvait s'agir de la suite des agissements d'un individu qui avait opéré (dans tous les sens du terme...) quelques années auparavant, dans les environs de Cleveland et qui est considéré par beaucoup de spécia-

Le treeminoscope vous permettra de repérer des suspects, (tape initiale avant de procéder à leur arrestation).



NOM: Wilbur Smith  
ALIAS: Will Smith  
CONVICTION: Murder



NOM: Antonio Martinez  
ALIAS: Tony Martinez  
CONVICTION: Theft, possession of deadly weapons



NOM: James Lopez  
ALIAS: Tom Lopez  
CONVICTION: Fraud



NOM: Mickey O'Sullivan  
ALIAS: Mike O'Sullivan  
CONVICTION: Public drunkenness, public harassment, resisting arrest

Format: CD-ROM PC  
Éditeur: Take 2  
Sortie: 15 avril  
Prix: env. 300 F.  
Genre: aventure  
Config. mini: 386, 16 Mo de RAM, 20 Mo de CD-ROM 4x, Windows et DirectX 3.  
Config. recom.: 486, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x.

Sullivan, votre boss, a deux grosses querelles pour lui - il est le pour vous et il ne vous met pas de bâtons dans les roues. C'est louche.





Non, la femme de ménage n'est pas en cage, mais il m'a semblé voir quelque chose planqué là-dedans. Ah, je le tiens...



Le vitrail version Ravensburger. Insulte de se lancer au hasard, il y a une logique là-dedans qui se cache aux yeux.

L'inspecteur Merylo fait stéréotype dans ce style d'historique. Le syndrome du bon film/mauvais film en un seul homme.

Issues comme le premier serial-killer américain : « the Torso-Killer », également surnommé « le boucher fou de Kingsbury Run ». Voilà, à partir de maintenant, la fiction peut à nouveau s'inspirer de la réalité et laisser libre cours à ses fantasmes.

#### RIEN NE SE PERD...

En fait, le jeu de Take 2, Le Dahlia Noir, commence exactement pendant la vague de meurtres du « Torso-Killer » : en 1941, l'Amérique est à deux doigts de s'engager dans la guerre, ce qui a fait naître une tendance à augmenter le taux de paranoïa ambiante. Le joueur interprète Jim Pearson, un jeune inspecteur fraîchement diplômé de l'Académie de police. Engagé dans le Service d'organisation de l'information, il va devoir partir à la recherche des membres d'une hypothétique cinquième colonne qui se serait formée aux États pour déstabiliser le pays en

ces heures critiques. Votre première piste vous mène sur la trace de la confrérie de Thulle et vous allez vite comprendre qu'ils sont impliqués dans les meurtres ignobles qui terrorisent Cleveland. En approfondissant vos investigations, vous allez tomber sur une légende faisant mention d'une pierre aux pouvoirs magiques : le Dahlia Noir. À l'instant même où vous bouclez l'affaire du tueur fou de Cleveland, l'Amérique entre en guerre et vous êtes envoyé en Allemagne. Après la guerre, vous allez à nouveau croiser la pierre magique, dissimulée dans le coffre d'un nazi. Vous voilà reparti à la poursuite de

cette confrérie qui veut utiliser le Dahlia Noir pour asseoir son pouvoir occulte. Vous retournez en Amérique, à Los Angeles précisément, pour le final qui fait la jonction avec le meurtre d'Elizabeth Short. La boucle est bouclée.

#### TOUT SE TRANSFORME...

Sans doute l'avez-vous senti à la lecture de ces quelques lignes, l'intrigue de ce jeu est très linéaire. Il n'y a pas deux manières de le terminer mais ce n'est pas trop grave. Disons même que cela s'accorde assez bien avec le fait qu'il s'agisse d'une enquête policière et avec les éléments réalistes qui s'invitent dans l'intrigue. Tout au long de votre aventure, vous allez traverser plus de 70 endrons différents et faire des rencontres pour le moins surprenantes. Par exemple, l'incorruptible Elliot Ness qui avait réelle-

ment, ma première affaire à Paris, je le vois bien se profiler à l'horizon le plus « chemise brune ».

Y a qu'un type de la F.B.I. pour se saper contre un Milord dans un bosse pareil. Ou alors c'est l'affranchi du coin.





## Et Ellroy dans tout ça ?

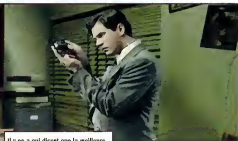
Veilleur de nuit du vide-ordure de la conscience collective américaine, James Ellroy ne pouvait que se sentir interpellé par l'assassinat d'Elizabeth Short (voir photo).

Plutôt que morbide, cette fascination ne serait-elle pas avant tout œdipienne ? Le pape populaire du polar poisseux aura-t-il perçu, dans ce massacre, un lien troublant avec le meurtre de la mère qu'il détestait à l'époque et qu'il avoue avoir appris à aimer depuis ? Difficile de ne pas voir en tout cas, dans la parution en 1987 de son livre *Le Dahlia Noir*, un exorcisme dissimulé dans les résultats d'une enquête personnelle de l'auteur, eux-mêmes planqués sous les atours d'un roman traditionnel.

Une vraie boîte de Pandore.



Quoi qu'il interprète, Dennis Hopper a toujours l'air d'en savoir plus que tout le monde. Sauf que là, c'est bien le cas.



Il y en a qui disent que la meilleure arme du détective, c'est son intelligence. Pearson a une vision plus pragmatique de la chose.

ment enquêté sur l'affaire du Torso-Killer, viendra vous filer un petit coup de main. Entre collègues, ça ne se refuse pas... Dans un autre registre, impossible de passer sous silence la participation de Dennis Hopper, même si elle est relativement courte. Ce grand acteur nous fait son numéro habituel de personnage trouble, au seuil de la folie. Enfin, citons Terri Gar, qui fut longtemps une des égéries du cultissime *Saturday Night Live* et qui se retrouve ici dans le rôle infiniment plus sérieux d'une victime. Il fut un temps où Broadway et ses pièces de théâtre permettaient aux acteurs de continuer à bosser entre deux engagements à Hollywood. Je me demande si l'info n'est pas en train de devenir un substitut ou un complément

à ce système... Mais peut-être les acteurs de cinéma retrouvent-ils mieux leurs marques dans des films interactifs qui, comme *Le Dahlia Noir*, sont entièrement tournés en Full Motion Video. Enfin... *Full*, c'est vite dit car on est toujours pri-

vé d'une ligne sur deux, histoire d'accélérer le mouvement de l'image. Résultat : le jeu tourne aux alentours de la vitesse avec honnête de 20 images par seconde.

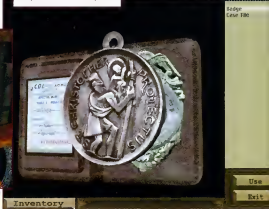
### LES ACTEURS S'INCRUSTENT

Les acteurs, quant à eux, sont filmés devant un écran bleu puis incrustés dans des décors virtuels d'assez bonne facture. On pourra quand même regretter des petits défauts de synchronisation avec le son, alors que là ▶

Mon prédécesseur était un grand lecteur devant l'éternel et un collectionneur d'objets d'inspiration américaine. Ça sent le décorneur... non ?



Un rien superstitieux le gars Pearson. Ou alors il n'avait pas gagné suffisamment de «pellets» Easy pour le service en Arcopal.

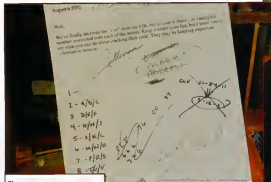


CHRYSLER



## L'AVIS DE XAVIER

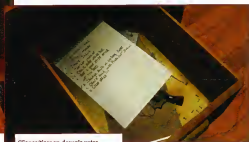
★ Mélangant adroitement les éléments fictifs et réels, l'intrigue du *Dahlia Noir* est prenante et bien menée. C'est le genre d'histoire dont on a hâte de connaître la fin. Hélas, dès qu'on aborde le premier casse-tête, ou qu'on cherche à tirer parti des indices en sa possession, les choses se compliquent bien au-delà du raisonnable. À partir de là, la jouabilité se traîne comme un escargot sous calmants et, d'attrayant, le jeu passe illico à ennuyeux. Seule une persévérance hors du commun pourra vous mener au bout de cette aventure tout de même remarquable...



Rien que pour passer un coup de fil, la torture mentale s'annonce sévère. La simplicité n'est pas à la mode dans le coin.



Comme d'habitude, on peut passer 15 fois à côté d'éléments primordiaux alors que le salut se trouve dans l'observation manquée du décor.



Cliquer/tirer va devenir votre exercice favori, afin de révéler certains objets qui sont dissimulés par d'autres. Rien n'est évident.

▶ vidéo se gèle parfois l'espace d'une fraction de seconde... Les déplacements au cours du jeu se font selon la méthode bien connue depuis *Zork* Nemesis : vous êtes dans une pièce et vous avez toute latitude pour bouger, tourner sur vous-même, lever ou baisser les yeux, etc. D'ailleurs, essayez donc de faire tourner le héros sur lui-même à toute vitesse, vous verrez ce qui se passe. Pas de

doute, les programmeurs connaissent bien le sadisme pervers avec lequel on traite leurs personnages. Le curseur se transforme selon l'endroit où vous le pointez et permet tout à la fois de bouger, d'observer des objets ou d'adresser la parole aux protagonis-

mistes. Tout cela est fort classique, je vous l'accorde, mais la qualité de la réalisation laisse une excellente impression. Seule ombre au tableau mais elle est de taille : les énigmes intermédiaires. Parfois, au cours de votre enquête, vous allez devoir résoudre un puzzle ou vous sortir, par exemple, du labyrinthe formé par les égouts. La difficulté de certains de ces casse-tête est insupportable. Et si ce n'était que ça... Mais en plus, *Le Dahlia Noir* ne supporte pas la moindre approximation. Même quand vous avez compris comment résoudre un problème, il faut que vous soyez inhumainement précis dans vos gestes. Et pour couronner le tout, beaucoup de ces puzzles n'inclinent pas qu'ils ont été résolus. Prévoyez l'aspirine. ■

Xavier Humart



Hé bien, je n'aimerais pas vivre dans la tête du tordu qui a plaqué cette clef. Enfin... comme on dit, même les paranos ont des ennemis.

# HIT

### Le Dahlia Noir

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

### Les plus

- La base réelle
- L'ambiance «film noir»
- La réalisation léchée

### Les moins

- Une seule solution
- Les énigmes trop dures
- Le héros propre sur lui

# Grand jeu de science-fiction avec KOBBY

Indice N° 43 : George Orwell en est l'auteur...



AVEC  
**GEN4** & **KOBBY**

**GAGNE 10 VOYAGES AUTOUR DU MONDE**  
PARIS.LONDRES.HONG KONG.SYDNEY.ILES FIDJI.LOS ANGELES.NEW YORK.LONDRES.PARIS  
**ET 10 SCOOTERS\***

POUR AVOIR PLUS D'INFORMATIONS CONTACTEZ LE 08 36 60 70 00 (0,74F TTC/15 SECONDES) OU 3615 KOBBY (0,12F PUIS 0,25F TTC/MIN)  
\*LA REGLE DU JEU VOUS SERA REMISE SUR SIMPLE DEMANDE.

Après *Uprising*  
et *Battlezone*, c'est au  
tour d'*Armor*  
*Command d'allier*  
stratégie en temps réel  
et action en 3D.

Une question se pose

à cette occasion :

l'intérêt du joueur

est-il soluble dans le  
clonage à répétition ?

# Armor Command

## Armorggedon

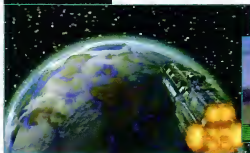
**I**l y a des choses intolérables : qu'une petite boîte de développeurs programme une copie d'*Alerte Rouge* pour se faire la main, peut éventuellement se comprendre. Mais que des professionnels ayant fui LucasArts en soient encore à cloquer des références du jeu de stratégie en temps réel, semble assez édifiant. L'équipe d'*Armor Command* n'en est effectivement pas à son coup



Les tourelles de défense, comme certains bâtiments, peuvent être déplacées à volonté - pratique pour les migrations !



La prise des points est toujours un moment délicat : prévoir cinq ou six chars lourds !



À la fin de chaque mission, on retrouve toujours la même scène cinématique à trois francs.



En bas de l'écran, toutes mes unités. Heureusement que l'on peut les grouper (jusqu'à sept par régiment).

Même dans la vue 3D, les tanks se dirigent à la souris : il faut leur indiquer un point de navigation pour les déplacer.



Format CD-ROM PC  
Éditeur Tilt 2 Interactive  
Sortie 16/01/96  
Prix env. 350 F.  
Genre stratégie en temps réel/action  
Config. mini. 150, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95, écran 640x480  
Config. recom. 220, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95, écran 800x600

d'essai : une partie de l'effectif a planché sur X-Wing vs TIE Fighter, quant à l'autre, c'est avec *Mechwarrior 2* qu'elle s'est illustrée. Le lecteur de mauvaise foi objectera avec raison que nos développeurs ont uniquement travaillé sur des suites et qu'il leur était donc extrêmement difficile de s'investir dans un concept nouveau. Quoi qu'il en soit, non seulement *Armor Command* fleurit le

déjà-vu, mais en plus il nous ressort la bonne vieille histoire de la guerre entre extraterrestres et humains - deux camps, deux façons de jouer, deux séries de missions, la routine quoi... L'ennui ?

### ALORS C'EST NUL ?

Bah non ! Si votre *soif* se contentait de pomper bêtement (un peu comme certaines « actrices », hum hum), il n'aurait certes pas mérité trois pages,

et encore moins trois étoiles. Heureusement, alors que l'on pensait avoir atteint le comble de la désolation, quelques trouvailles rehausent l'intérêt du jeu.

La plus évidente concerne les types de caméras : s'il est possible de tout contrôler en vue du dessus, on dispose surtout d'une vue quasi subjective, placée juste derrière l'unité ciblée. On peut ainsi se retrouver ins-



Un effort a été fait sur les explosions : la destruction d'unités et de bâtiments provoque de grosses déflagrations.

Les OG terribles ou affreux ne sont pas extrêmement résistants : même un scout peut en venir à bout assez rapidement.

On peut organiser ses troupes selon cinq formations différentes : ah, Myth commence à faire des trépassés !



tantanément au cœur de l'action dans un univers en 3D (et qui dit 3D dit évidemment carte accélératrice : le jeu gère toutes celles du marché). Certes, Battlezone et Uprising proposent déjà un concept semblable, mais ils avaient abandonné la vue isométrique traditionnelle que les vétérans apprécient particulièrement. Elle reste d'ailleurs idéale pour planifier ses assauts et gérer rapidement des troupes nombreuses...

## ÇA SERT OU PAS ?

Cela voudrait-il dire que la vue 3D est inutile ? Pas complètement, mais il faut avouer que dans la fièvre des combats, on s'en sert rarement. Elle a cependant un gros avantage, lié à l'interface : troupes et bâtiments sont effectivement sélectionnés au clavier, grâce à une petite barre des tâches située en bas de l'écran. Lorsque l'on sélectionne un tank par exemple, la vue isométrique ne se centre pas sur lui, alors que la vue en 3D l'affiche

immédiatement. Cela évite donc de chercher pendant quelques secondes l'unité demandée sur des cartes souvent vastes.

La balance entre les vues n'est donc pas tout à fait équilibrée et exige un petit jonglage de la part du joueur. Comme en plus la prise en main de l'interface est loin d'être immédiate (même si on comprend instantanément son fonctionnement, et pour cause : c'est celui des menus de Windows) à cause d'une navigation au clavier, Armor Command risque de rebuter les joueurs pressés. Dommage, car avec un peu de patience (et grâce aux missions simples du Tutorial), on se rend compte que les parties sont amusantes et que le jeu est plaisant. Eh ou, comme tous ses concurrents, Armor Command privi-

légie la collecte intensive de ressources et la conquête des mines. Quatre métaux et minéraux permettent de construire bâtiments, tanks, hélicoptères, vaisseaux-cargos, et d'investir dans les upgrades qui donnent essentiellement accès à de nouveaux types d'unités.

Pour jouer convenablement, on construira donc des extracteurs, des stations radar, des plates-formes de réparation, bref, tout ce qu'on a l'habitude d'avoir dans un jeu de stratégie en temps réel futuriste. On déplorera un nombre assez restreint de bâtiments et d'unités, comparé à Total Annihilation ou à Dark Reign. D'un autre côté, on maîtrise assez rapidement le fonctionnement du

L'eau des lacs et des rivières est animée. On peut longer les rives sans problème, mais il est impossible de plonger !

Les chars lourds ont une portée de tir phénoménale : ils peuvent atteindre la base ennemie au loin.



## L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ Quelle chance ! Encore un jeu de stratégie en temps réel futuriste ! Ceux qui ne sont pas saturés apprécieront sans doute ce clone plutôt bien réalisé et complet qui, tout en restant assez classique, propose différents angles de vue plus ou moins rapprochés, une interface à base de menus et une bonne intelligence artificielle. À part ça, terriens et extraterrestres sont toujours en guerre et il faut encore collecter des ressources. Les enrégés de la stratégie se réjouiront, les autres sombreront dans un profond ennui. Ça devait arriver !



Les véhicules aliens sont très anguleux, mais ne bénéficient pas d'un design vraiment remarquable.

► jeu, ce qui permet d'être très à l'aise avec les choix des différentes constructions et les investissements. Il ne faut toutefois pas s'attendre à être surpris : les tanks lourds ou légers ont été vus mille fois, tout comme les unités aériennes qui sortent directement de Command & Conquer. Les terriens comme les aliens rivalisent de conformité, en ce qui concerne leur design comme leurs caractéristiques. Trois types de comportement peuvent être assignés aux unités de guerre : en mode «Move», elles se déplacent sans attaquer, en mode «Hunt», elles arrêtent leur progression pour éradiquer une menace



C'est la seule capture en vue de dessus, c'est pourtant le mode de jeu le plus pratique à utiliser en combat !

Pratique : fumée et flammes en tout genre s'échappent des véhicules touchés. Plus visuel qu'une barre d'énergie !

soudaine et en mode «Kill», elles deviennent folles furieuses et sont entièrement autonomes, ouvrant le feu sur tout ce qui bouge et n'hésitant pas à jouer les kamikazes !

### MALIN COMME UN SINGE !

On saluera d'ailleurs leur débrouillardise : même lorsque les cartes sont particulièrement riches en obstacles, elles trouvent toujours leur chemin jusqu'à leur destination. Les hélicoptères reviennent, quant à eux, tout seuls à la base pour recharger, avant de retoucher à leur objectif. Et pour finir, parlons un peu technique : le jeu étant accéléré 3D, on peut s'attendre à une bonne vitesse d'affichage. C'est effectivement le cas, mais pas sur un petit Pentium. Il faudra en effet prévoir 200 MHz bien pesés pour ne pas souffrir de ralentissements lors des batailles, en vue isométrique comme en vue subjective ! On conspuera donc le moteur 3D,

Retour à la plate-forme de réparation de mon hélicoptère, sérieusement amoindri par une tour de défense adverse.

peu performant par rapport à la concurrence (au hasard celui de Battlezone), ainsi que la pâleur crépusculaire des graphismes : les décors ressemblent à des paysages créés sous VistaPro par un enfant de 12 ans (heu, j'exagère ?). Collines, reliefs et rivières sont bien réguliers, quant à leurs textures, elles sont un peu ternes. À ce sujet, il est peut-être utile de préciser que Armor Command ne permet pas de grimper ou de construire sur les hauteurs, qui ne servent en réalité, qu'à enrichir le terrain. Pour conclure, disons que Armor Command est tout de même un assez bon clone, agréable à jouer malgré une interface peu pratique. Grâce à un gros éventail de missions, qui demandent une véritable réflexion pour être réussies, et à sa simplicité d'utilisation, ce soft est bien capable de s'attirer les faveurs de joueurs dérouter par la complexité d'un Starcraft. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Il n'y a aucun brouillard de guerre dans Armor Command : les adversaires apparaissent quand ils sont en vue.

Armor Command	
Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★
<b>Les plus</b>	
• Vues différentes	
• Intempéries globales	
• Musique d'ambiance	
<b>Les moins</b>	
• Interface peu pratique	
• Grosse bécane	
• Peu d'innovations	



Loin des lance-missiles, grenades à fragmentation et plastic C-4, Interplay vous plonge dans un univers d'heroic-fantasy où moult réjouissances vous attendent. Intrigues,

démembrements et pièges mortels.

*Die by the Sword* regorge de bonnes surprises.

# Die by the Sword

## Surprise party

**V**ous êtes Eric, paysan bouseux au physique ingrat reconverti en aventurier intrépide. Une sorte de Bubba (Redneck Rampage) dans le monde du *Seigneur des Anneaux*. À croire que chez Interplay, le bouseux est une source inépuisable d'antihéros. Côté débilité, vous êtes soigné. Plutôt que de vous lancer dans une carrière de bou-

cher, vous préférez démembrer tout monstre qui vous cherchera querelle. C'est d'ailleurs ainsi que vous avez perdu votre petite amie, Maya, pas vraiment un *top model*, mais plutôt douée pour éteindre l'ennemi. Nargué par un Kobold, vous vous êtes lancé à sa poursuite, abandonnant du coup votre belle au coin du feu. Pendant ce temps, des complices de l'affreux nabot à tête de fourme ont enlevé la belle et sont bien résolus à

l'offrir en sacrifice. N'écoutez pas votre courage, vous avez décidé de plonger dans des grottes à peine éclairées et peuplées de saloperies de bestioles. Il va falloir jouer vraiment serré pour parvenir à vos fins. Pour retrouver votre belle, vous parcourrez tout un tas de souterrains et découperez de nombreux monstres tirés tout droit de l'esprit torturé d'un Tolkien ou d'un Eddings.

### TOMB RAIDER SCÉNARISÉ

La progression, très linéaire, est toutefois agrémentée de quelques énigmes primaires, à savoir : soulever un levier pour lever une herse ou encore résoudre deux ou trois puzzles pour neutraliser les pièges mortels d'une salle. Mais la grande nouveauté de *Die by the Sword* réside principalement dans son mode de contrôle.



Maya n'est pas forcément moins sanguinaire que vous... quel joli couple vous faites !

Keargazole ! Un insect géant ! Il se croit dans *Slarsky Trappers* ou quoi ?

Format CD-ROM / C  
Éditeur Interplay  
Sortie disponible  
Prix env. 350 F.  
Genre action  
Config. min. : 11 Mo, 16 Mo de RAM, CD-ROM 3x, Win95, DirectX  
Config. recom. : 16 Mo, 32 Mo de RAM, CD-ROM 3x, Win95, 3Dx



Les gestions des collisions vous feront passer pour Garcimore (restez « déconstruit »), au bout du compte, ma main et mon épée réapparaissent...

Plonger dans la lave vous transformera en torche humaine, ce qui n'est pas pour déplaire au Magmar Bleu ?





En mode MultiJoueur, vous pouvez incarner la plupart des monstres du jeu, ainsi que la belle (7) Maya.

Sous une vue à la Tomb Raider, vous dirigez votre «pecno-guerrier» et de nombreuses touches lui assignent des mouvements particuliers. Coup d'épée à la tête, à la taille, aux jambes, coup spécial de haut en bas, coup spécial de côté, parade à la tête, à la taille ou aux jambes, ce sont autant de touches du pavé numérique, voire du joystick, qu'il vous faudra maîtriser. Mais la bonne nouvelle est que vous pouvez mémoriser vos propres enchaînements et leur assigner une touche particulière. Par exemple, si vous décidez après une



Les scènes cinématiques sont affreuses et fortement pixelisées, ce qui les rend à la limite du compréhensible.

parade à la tête de porter un coup aux jambes puis de faire un saut périlleux en décapitant l'adversaire, il vous suffit d'enregistrer le mouvement. Les graphismes, pour leur part, sont



Tout comme à Gen4, les nains communistes à faucille sont les plus difficiles à zigouiller.

Ce soir, il y aura du caviar au menu, à moins que le vin termine dans la fosse, à nourrir les pleureurs.



## LE SAIGNEUR DES AGNEAUX

Dès sa sortie, Die by the Sword est devenu l'objet de «zigouillages» sur le Net. Vous pouvez ainsi vous inscrire sur le site <http://www.logicquest.com/dots/> et participer à divers tournois. Un classement des meilleurs bouchers est régulièrement mis à jour, pourvu que vous pensiez à envoyer, sous e-mail, les résultats de vos affrontements. On y trouve également un forum très intéressant, dans lequel les joueurs ne donnent pas seulement leurs impressions mais aussi quelques cheat codes plutôt utiles.

Un patch est également disponible sur le site <http://www.arsault.com/per/> afin de rendre compatibles les versions française et anglo-saxonne.



## LE CONTRAVIS DE THIERRY

★ Interplay aura au moins eu le mérite d'essayer. Plutôt que de se contenter de développer un clone de Tomb Raider, l'éditeur a tenté de mettre au point un système de combat «ouvert», permettant de créer ses propres coups. Mais le système a beau être original, le résultat est loin d'être convaincant. Le joueur passe en effet son temps à mouliner du bras, dans l'espoir un peu vain de toucher son adversaire. Faute de maniabilité, Die by the Sword et son concept original finissent par énerver.

vraiment superbes, tant avec une carte Direct3D qu'avec une 3Dfx. L'ambiance glauque de souterrains peuplés de monstres ne fait qu'ajouter au plaisir du joueur.

## UN STEAK DE KOBOLD

Vous pourrez ainsi désosser des Kobolds (petits êtres à tête de fouine), des nains, des squelettes, des mantes (pas vraiment religieuses), des Mag-mars (êtres vivants faits de pierre et de lave), des Ores et des Trogs (saloperies aquatiques). Chaque classe de monstre possède en général deux classes de personnages, l'une classique et l'autre nettement plus buléze, comme ces nains en armure et armés d'une faucille qui demandent une sacrée patience pour en venir à

Où est-ce qu'il ne voit Tiroquels ? J'ai le 1 (carpillon) façon puzzle, ça ne va pas traîner.





Les pièges sont très visibles et vous n'aurez aucun mal à les éviter.

Si les mortes ne saignent pas, elles peuvent toutefois finir les mandibules en croix et le bossa scellé.



▶ bout. À chaque niveau ses bestioles, ses pièges (piques qui sortent du sol, collets, etc.), ses énigmes et bien entendu, sa scène cinématique. Pour les plus sanguinaires, vous aurez le plaisir de découper quelques jambes, bras ou têtes. Et croyez-moi, se battre contre un Kobold unijambiste peut s'avérer très drôle. En fait, si Die by the Sword est original dans son concept, de nombreux défauts viennent gâcher le plaisir du joueur

### L'INTÉRÊT DU MULTI

Tout d'abord, au point de vue contrôle du joueur, les nombreuses touches nuisent complètement à la jouabilité. On en vient à ne plus utiliser qu'un seul coup pour venir à bout d'une bestiole et à mettre les enchaînements de côté. Ensuite, la gestion des collisions est pitoyable. Certes, vous passez à travers certains piliers de bois, mais si vous dégagez votre arme dans un couloir étroit, votre main disparaîtra tout simplement dans le décor. Ensuite, les scènes cinématiques souffrent d'une qualité médiocre, alors que le jeu est lui-même assez beau. Ça fait tout de même assez tache. Quant aux sons, on en vient rapidement à les couper, tant les ricanelements des bestioles sont pénibles. Et je ne vous parlerai



Pour les psychopates, il est possible de découper un ennemi même après l'avoir tué.



De trop nombreux effets graphiques nuisent au jeu : ici, une lance anormalement attachée sur le dos d'un reste de Kobold.

pas des trois phases féniches de votre héros paysan qui reviennent sans cesse et vous le font haïr très rapidement. En fait, si Die by the Sword vous fait passer quelques petites heures sympathiques en mode Solo,

tout son intérêt réside dans le mode Multijoueur. Vous pouvez en effet affronter jusqu'à trois adversaires dans une arène, tout en choisissant de jouer Enric, Maya, un Kobold, un squelette ou tout autre bestiole. Sans grande, RPG ou désintégréateur laser, les rencontres deviennent vraiment passionnantes. Quant à savoir si cela sera suffisant pour captiver les foules, c'est une autre histoire. ■

Cedric Gasperini

Les monstres sont variés et plutôt réussis. On ne peut pas en dire autant du mode de contrôle et de l'ambiance sonore.



### L'AVIS DE CEDRIC

★ *Enigmes, humour sanguinolent, monstres réussis, Die by the Sword avait tout pour être un grand jeu. Surtout que le mode*  
 ★ *Multijoueur est vraiment réussi et fait appel à plus*  
 ★ *de technique qu'un simple quake-like. Mais voilà, la gestion des collisions est pitoyable, le mode de contrôle s'avère plus pénible que révolutionnaire et surtout son ambiance sonore est détestable. Un soft finalement moyen qui ne séduira que les amateurs de démembrements et peut-être les fils de bouchers qui s'entraîneront à découper la viande comme papa.*



Même chez les Orcs, les bûches moquées sont à la mode. Ça tombe bien, je suis déguisé en boucher.

#### Die by the Sword

Graphisme	★★★
Son	★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

#### Les plus

- Mode Multijoueur
- Univers heroïc-fantasy
- Démembrements

#### Les moins

- Gestion des collisions
- Prix ergonomique
- Son pénible

# 3617 TELEPC 3617 TELEPC

Une sélection parmi notre vaste collection de CD-ROM PC dans les catégories : Jeux, Utilitaires, Apprentissage des langues, Education et Vie pratique (90 % de nos CD-ROM sont en français)



*De nouveaux titres installés chaque semaine !*

- ① **Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEPC** (la minute de connexion y compris est à 5,67 F)
- ② **Choisissez la catégorie de CD-ROM que vous désirez parmi celles qui vous sont proposées**
- ③ **Sélectionnez le titre qui vous intéresse** (la durée de la communication dépend du forfait choisi. Elle peut varier de 1 à 30 minutes ou maximum soit un coût global par CD-ROM de 3 à 6,17 F)
- ④ **Laissez vos coordonnées pour recevoir votre CD-ROM par la poste** (vous recevrez en français par la poste le CD-ROM communiqué)

*Ce service vous est proposé par :*

**France Teaser**

17 rue Corot  
92410 VILLE D'AVRAY  
Fax : 01 47 50 62 93

**AUCUN CD-ROM  
POUR ADULTES**

Après *Ultimate Race*,  
un nouveau soft  
propose le pilotage  
de bolides futuristes.  
La course à la vitesse  
sévisse partout,  
Motorhead a relevé un

# Motorhead

## Les soupapes de l'enfer

droit de défi l'ultime  
la course la plus

rapide jamais vue sur  
PC ! Alors, brava ou  
coup d'éclat ?

Format CD-ROM PC  
Éditeur Grumlin  
Sortie : aujourd'hui  
Prix env. 350 F  
Genre : arcade  
Config. mini : P133, 24 Mo  
RAM, CD-ROM 4x, Win95  
Config. recommandée : 166, 32 Mo  
RAM, CD-ROM 11x, Win95,  
carte 3D

Vousche un pilote est en train  
de me doubler par en haut -> Pousse  
le bouton du volant !

**P**OD restant très  
pratique, aucun  
challengeur n'est  
réellement parvenu  
à le détrôner, mal-  
gré son ancienneté... Screamer Ra-  
lly ? Mout... mais non ! *Ultimate  
Race* ? Dommage que les voitures  
fassent un peu trop savonnettes...  
Après toutes ces petites déceptions,  
Grenlin sort donc à son tour un  
jeu de course automobile qu'il nous  
promet exceptionnel...

### À FOND, À FOND, À FOND

Les captures d'écran parlent d'elles-  
mêmes : les graphismes de Moto-  
rhead sont assez réjouissants : les  
décor et les bolides sont très jolis,  
éclairés par des effets de lumière  
dynamiques impressionnants. On se  
croirait presque dans Quake II... Mais  
alors, ça doit rimer terriblement,  
s'écrient les propriétaires de petits  
processeurs. Que nenni ! Avec une  
3Dfx et mon pauvre petit Pentium  
133 (incroyable ce qu'on est dans le  
coup à *Grand*), *Motorhead* force com-  
me une fusée. Bon, mes 48 Mo de



Nm de bien synchroniser les courses  
avec de tel que de grand vol planer  
Remarque les ombres des voitures

RAM y sont peut-être pour quelque  
chose, mais cela fait toujours plaisir  
de voir une animation aussi fluide sur  
une petite bécane.

On applaudit donc bien fort le moteur  
3D qui assure déjà au joueur un cer-  
tain plaisir. Comme c'est désormais  
l'usage, tout a été modélisé en trois  
dimensions afin d'accroître le réalisme  
et les réactions des voitures (lors  
des impacts par exemple). Résultat :  
*Motorhead* est graphiquement très  
réussi, malgré des effets de brume un  
peu trop prononcés (qui favorisent  
sans doute la vitesse d'affichage :  
c'est donc ça le tracé !). On admire  
aussi bien les voitures (chacune  
constituée de 300 polygones), que les  
décor : ils sont en effet variés et  
bénéficient de multiples petites ani-  
mations. Dans un circuit en ville, de

petites navettes ou des mètres aériens  
traversent l'écran, au bord de la mer,  
des modes de mouettes se promènent,  
etc. On se croirait presque dans  
*Screamer Rally* !

### DIRECTION NON-ASSISTÉE

Immédiatement après l'animation,  
c'est le comportement des véhicules  
qui retient l'attention. Nous sommes  
loin de *Ultimate Race*, où l'on a l'im-  
pression de conduire sur des nappes  
d'huile, car ici, les bolides répondent  
de manière assez vive compte tenu  
des vitesses auxquelles on évolue. On  
peut sans aucun problème contrôler  
ses dérappages, observer des trajec-  
toires très précises ou alors foncer  
délibérément dans les bas-côtés. Les



Chaque circuit comporte son  
petit virage à angle droit destinée  
à calmer les bas du volant !



Tracées précis et zones traces  
de pneus restent sur la chaussée  
suivants tout la course



Les noms des conducteurs au-dessus des voitures sont actifs en Solo comme en Motorhead

Heureusement que les dégâts ne sont pas pris en compte (sauf un raccomblage paré)



Attention au départ: inutile d'appuyer sur le clavier pour que le jeu démarre, il suffit de cliquer sur la patinette et d'attendre le temps



réactions mécaniques rappellent d'ailleurs celles des voitures de Need for Speed en version 3DO. On dispose évidemment de plusieurs engins, tous caractérisés par une accélération, une vitesse de pointe et une adhérence. Après quelques courses, il semblerait que chaque voiture corresponde assez précisément à un parcours et c'est bien entendu au joueur de trouver les bonnes associations ! Mieux vaut éviter de se trom-

per car les concurrents ne laissent aucune chance. Au niveau « Facile », ils ont tôt fait de s'évader avec la ferme intention de ne jamais se laisser rattraper. Inutile en plus de continuer la course après un accident violent (tête-à-queue, tonneaux, etc.), il sera très ardu de rattraper les adversaires en dernière position. Conclusion : l'intelligence artificielle a été (trop) bien réglée, sans doute pour allonger la durée de vie. Crises de nerfs et

coups de poing sur le clavier/moteur/souris/hamster (inutile de rayer une mention, elles sont toutes utiles) vont donc à prévoir (du moins en ce qui me concerne...).

Même si les adversaires sont bons, ils n'en sont pas moins idiots. Facile effectivement de les dépasser, de leur bloquer le passage sans qu'ils le forcent ou de rester derrière eux sans qu'ils zigzaguent. Ils savent juste très bien prendre les trajectoires et bénéficient souvent de meilleurs véhicules. Cette difficulté est encore plus horripilante lorsque l'on s'aperçoit que les circuits sont réussis et que l'on brûle de découvrir les suivants. Ils sont vicieux, pleins de petits pièges, et comportent tous un passage délicat qu'il faut vite apprendre à passer sans dommage.

## LE CONTRAIRE DE THIERRY

- ★ évidemment ce jeu n'est pas encore demain qu'on jouera de course futuriste
- ★ l'arrivera à surpasser POD (pour le techniquement au jeu des effets de lumière, animation), l'on possède ni la jouabilité ni la richesse. Un tour de circuit suffit pour s'apercevoir que ce jeu d'arcade pêche du côté des sensations de conduite. Bref, on s'enfonce dans la route. À quand une course auto avec le moteur 3D de Motorhead, le design de POD et le réalisme d'un TOCA ?



On note que les voitures se ressemblent beaucoup et que les designers n'ont pas fait preuve d'imagination



On note que les voitures se ressemblent beaucoup et que les designers n'ont pas fait preuve d'imagination

## L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ Une sensation de vitesse correctement restituée apporte généralement beaucoup à un jeu de course... Mais ça ne suffit pas. Il faut également une animation spoutnikesque, des graphismes réussis et des circuits dignes d'intérêt. Et dire que *Motorhead* bénéficie de tout cela et qu'il ne récolte que trois étoiles ! On déplore effectivement une intelligence artificielle un peu trop performante pour le commun des mortels et une gestion des collisions un peu « olé-olé ». Un jeu rapide, amusant et prenant mais à voir plutôt en Multijoueur.

► Des modes « quick race » et « single race » permettent de jouer sans trop se poser de questions ou bien de se perfectionner sur les parcours actifs (deux au départ). Pour courir sur tous les autres, il faudra se lancer dans un mode championnat classique : on dispute une série de courses afin



Un joueur observateur remarquera à l'arrière-plan de fort jolis cumulus qui malheureusement ne croisent jamais.

d'ajouter un certain nombre de points et ainsi, améliorer sa position au classement général. Si l'on est premier ou second au terme de l'épreuve, on passe à la série suivante (et donc à de nouveaux circuits et de nouvelles tatures). Inutile de dire qu'il faudra de l'entraînement avant de terminer le jeu en mode « Facile ». Cette volonté de corser les courses avec des adversaires redoutables est assez énervante mais encouragera sans doute les enrages à se perfectionner à vitesse grand V : point de salut si l'on ne connaît pas parfaitement les circuits.

### TURBO LUBIES

Sachant cela, on comprend aisément pourquoi Olivier et Thierry ne partagent pas le même avis au sujet de *Motorhead*, le premier trouvant le jeu « ouachzongoluhyppling ouah ! » et le second, plutôt « yzzzzzz » (en période de bouclage, nos deux amis mutent temporairement, mais on finit par s'y habituer). Après avoir séparé les deux fous furieux qui s'apprétaient à s'assommer à coups

de clavier, nous avons donc décidé que votre serviteur donnerait son avis. Sans partager ni l'enthousiasme exalté de Olivier, ni le dédain absolu de Thierry, il faut avouer que *Motorhead* est plutôt réussi. Cependant, à cause des parcours piégés et d'une intelligence artificielle un peu trop mal réglée, il semblerait qu'il prenne tout son sel en Multijoueur. Ça tombe bien puisque les protocoles série, réseau, TCP/IP et link sont gérés. Tout le monde est donc convié à des courses extrêmes ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



Les effets de lumière ont été consciencieusement soignés : dans les phases « nuit », ça a un rôle esthétique !

Motorhead	
Graphisme	★★★★
Son	★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★
<b>Les plus</b>	
• Sensation de vitesse	
• Éclairages	
• Bons petits circuits	
<b>Les moins</b>	
• Difficile	
• Énervant	
• Pas de dégâts	



Il faut savoir profiter des gros bouchons pour doubler rapidement tous ces bouillards.



« L'effet de nuit est typique des rues de San Francisco : les décalages sont anodins, même à l'œil nu ».



On aime les développeurs pour ce circuit français. On a même droit aux pubs gâchant le paysage.

En général les parties sont assez rapides : dix ou quinze minutes pour faire trois tours.

Jeux, éducatifs, multimédia, encyclopédies, utilitaires, musique, graphisme...  
et même une rubrique **HARDWARE** pour profiter des meilleurs produits.

# 3617 MEGAGAMES

sans chèque, ni CB, c'est simple :

- 1 appelez
- 2 choisissez
- 3 recevez

FIFA 98



Atlas Mondial ADI Anglais Multimédia



+ de 350 titres

**Jeux :**

QUAKE 2, Oodworld, Tomb Raider 2, SEGA Rally, Titanic, MDK, LBA 2, Dark Colony, Interstate 76, Formula 1, Comanche 3.0, Riven, Blade Runner...

**Culture :**

Encyclopédie du Corps humain 3D, Les mystères du Monde, Paris, Egypte 5000 ans d'Histoire, Les Grands Peintres, Les Châteaux de la Loire...

**Eveil, Éducatifs :**

Dictionnaire Larousse, Encarta 98, Tintin, Champions en s'amusant...

mais aussi...



Outpost 2



LBA 2



Versailles

**NOUVEAUTES** chaque semaine



Désireux d'exploiter  
les dernières  
technologies, l'équipe  
de Rage Software  
s'est donné  
les moyens de  
ses prétentions pour

réaliser..., un shoot'em  
up en 3D ! Pour sauver  
la Terre des

envahisseurs, AGP  
et bilinear filtering  
ne seront pas de trop !

# Incoming

## Rien que pour vos yeux

**C**a devient usant. Pas un mois ne passe sans nous infliger son lot d'invasions extraterrestres : jeux d'action, de stratégie, *quake-like*, *shoots*, etc. Il n'y a guère que les jeux de cartes qui échappent à cette fâcheuse habitude, et encore, sans doute pas pour très longtemps. On peut effectivement envisager un *strip Poker* contre un Zanglub quelconque, ça

aurait tout de suite un côté vidéo à scandale de Jacques Pradel !

Bref, dans *Incoming*, le lecteur perspicace l'aura deviné, des hordes d'envahisseurs attaquent la Terre à bord de soucoupes volantes, de chasseurs, de chars, bref, ils ont réquisitionné tout ce qui était disponible dans le système solaire et les environs. Pourquoi ? Mystère... Peut-être désirent-ils enlever quelqu'un de précis... Fred ? Non, les nains de jardin ne les

intéressent pas du tout, d'ailleurs ils n'ont pas les mains vertes (quoique...) ! Olivier ? Encore moins, ils confondraient ses yeux enflés et rougis par des nuits consacrées à *Ultima Online* avec de meurtriers lasers, Thierry alors ? Aucune chance, son long manteau sombre cache-pousière/western permet de le confondre avec un trou noir, Cedric ? Aucune chance de le trouver, à moins de fêter le Stade de France. Ben on sait pas...

### Bof, peut mieux faire...

Bah, faut bien se motiver, non ? C'est vrai que si l'on compte sur les développeurs pour nous inventer des scénarios, on peut toujours attendre ! Bref, *Incoming* est un jeu d'action plutôt pétaradant, dans la lignée de *G-Police*. Les graphismes et les explosions sont extrêmement réalistes et exploitent au maximum les fonctions des cartes 3D : *bi* et *trilinear filtering*, *MIP mapping* et j'en oublie. Les effets de lumière sont évidemment dynamiques, ce qui permet



Non Fred, je t'assure, il ne s'agit pas d'un simulateur... Quant au HUD et au système de verrouillage, tu vas être déçu !



Dans certaines missions, l'ordinateur se charge de déplacer cette mitrailleuse mobile. C'est gentil mais pour viser,



Toutes les explosions provoquent une déflagration bleutée. Euh, j'ai fait sauter une bombe de gaz ou quoi ?

Format CD-ROM PC  
Éditeur Rage Software  
Sortie disponible  
Prix env. 33 €  
Genre shoot'em up  
Config. min. : 486, 21 Mo  
de RAM, CD-ROM 24, Win95,  
carte 3D  
Config. recom. : 486, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM 24, Win95,  
carte 3D



Pendant les missions de défense, prenez bien garde à ne pas toucher les bâtiments de la base !



Les soucoupes volantes ne sont que de vulgaires tas de ferraille : elles n'ont aucune résistance

des variations d'éclairage lors des déflagrations ou selon les différentes sources de lumière (Soleil, projecteurs, lasers, etc.). Inutile de dire que le bus AGP sera pris en compte s'il est présent et que le son est restitué en 3D. Bien sûr, pour profiter de ce spectacle grandiose, la machine devra être particulièrement solide : un Pentium 133 subira d'énormes ralentissements, même en réduisant le niveau de détail. Idem, ou presque, avec un P166. En réalité, ce qu'il faut, c'est un PII 300 pour jouer dans d'excellentes conditions, ce qui est légèrement exagéré. Un PII 233

cafouille effectivement encore légèrement lorsqu'il y a du monde à l'écran ! Lorsqu'on regarde un G-Police qui s'adapte parfaitement à tous les types de configurations, on a envie de rire (ou de pleurer, selon la bécasse que l'on a...). Néanmoins, sur un énorme Pentium, il faut avouer qu'Incoming impressionne. Les décors naturels sont magnifiques, bien que peu variés et le jeu est riche en action. Le but est de protéger plusieurs bases terrestres, violemment attaquées par toute une armada de petits gris. On passe donc aux commandes de tous



Pour se divertir ou coucher du soleil, rien de mieux qu'un petit feu d'artifice privé et romantique avec « son capitaine »



Ceux qui ne parlent pas anglais auront la traduction vocale en français par un comédien à 2 francs



Amis bigleux, attention : il ne s'agit pas d'une arche magique ou d'un arc-en-ciel mais d'une explosion !

les engins présents : tourelle de tir, char d'assaut, hélicoptère, chasseur, avion, tourelle mobile, etc. ! On a même droit à des phases de jeu à la Alerte Rouge. Bon, elles sont épouvantables, mais elles sont là. Malgré cela, l'objectif est toujours le même : aligner les ennemis dans une mire rouge et tirer, mais on a au moins l'impression de combattre à tous les niveaux !

## PILOTE AUTOMATIQUE

Le contrôle des différents appareils n'est évidemment pas sorcier et la prise en main est immédiate. En plus, la visée est automatique, ce qui per-



En parvenant à repousser l'attaque ennemie, les avions cargos pourront décoller. Ouah, génial ! l'objectif !

## L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

- ★ Comme G-Police, Incoming est une véritable vitrine technologique. La 3D à couper le souffle, les graphismes peaufinés (mais peu variés) et les explosions furieuses
- ★ semblent sortir d'une séquence cinématique ! Dommage que l'intérêt s'émousse aussi vite et que les missions n'aient pas été plus compliquées. Heureusement, la présence de plusieurs engins à piloter permet de varier les plaisirs et de se rejouer « Independence Day » en toute tranquillité. Prévoir cependant un énorme PC et un joueur désireux de ne penser à rien.



Et voilà ce qui arrive aux maledroits ! Non, ça ne vient de faire sauter la maison du général !



Attention, mission éprouvante : transbahuter en tas de boue d'un endroit à un autre. De mieux en mieux.



La destruction d'une installation alic est toujours un moment d'émotion. Ça n'empêche pas d'être content.

► met de dézinguer joyeusement sans être un as du tir à distance. Quelques touches du clavier viennent parfois compléter les commandes : monter, descendre, et virer pour l'hélicoptère, mettre les gaz pour les chasseurs, etc. Généralement, il n'y a vraiment rien de compliqué. Au niveau des décors, on marchera sur la Lune (eh oui, c'était tentant),

en Antarctique, en Floride (avec des combats en mer), dans le désert et dans deux autres zones. En revanche, la configuration des lieux est souvent la même : des collines et des installations militaires... Pas une ville, pas un village, pas une maison, même pas un haras de chevaux de course. Malgré 65 missions et une action très soutenue, Incoming a du mal à

renouveler son intérêt au bout de quelques heures de jeu. À bord de quoi importe quel engin, on en revient toujours à faire le ménage, qu'on soit parfois à oublier de se déplacer et à jouer les tourelles adriennes si l'on est en hélicoptère. Pour ma part, n'étant pas vraiment fan du genre, une certaine lassitude m'a gagné au bout de quelques heures de franc carnage, à cause d'une sorte d'impression de toujours faire la même chose. On tire sur des cibles mobiles, toujours, partout, sans cesse, en ayant tout juste l'impression de faire avancer l'histoire. L'objectif des missions, contrairement à G-Police, est souvent sans grand intérêt (protéger la base, anéantir un bombardier, contrer une offensive, stop, je m'endors !). Cependant, il est très probable que les fous d'action, de moins de 16 ans, trouveront cet milieu à s'en mettre plein les prunelles, tout en défilant joyeusement une énergie prépubère qui, plus tard, sera consacrée à des activités plus adultes (boom boom). Un régal visuel un peu creux. ■

Luc-Santiago Rodríguez



Rien qu'équipés de bombes, les chasseurs tirent au laser et lâchent des missiles. Impossible de jouer les B-52.



Course dans Nin et Black : le sous-pape va s'écraser juste devant moi. Vite, vers Ray-Ban et mon costard !

Incoming	
Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Donnée de vie	★★
<b>Les plus</b>	
• Claque visuelle	
• Engins différents	
• Action pure	
<b>Les moins</b>	
• Terrains peu variés	
• Missions plan-plan	
• Trop lent	

Après Domination Nation et Rolling Thunder de Vivid,  
trouvez les Superstars du X de chez VCA en kiosque!

**En Kiosque**

**CD HOT** N°5  
Un CD-Rom complet et interactif en français!

**Special VCA Interactive!**

Pour PC et MAC  
60 F

**Toujours disponibles :**

Rolling Thunder & Domination Nation de Vivid

**Nouveau**  
PC Charme n°5: l'érotisme des années 30 à 60

**BOMB'X DAL'X CAST'X ARCAD'X Internet Filles de Nénesses JB, ROOT de tél.rose**



versions disquettes uniquement versions CD-Rom

- Bomb'X** : 50 tableaux jouables à 4 en simultané.  
**Dal'X** : un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.  
**Cast'X** : un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Maëva  
**Arcad'X** : un jeu de plateforme avec 35 séq.vidéo illustrant le Kamasutra  
**Internet Rose** : une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.  
**Filles de JB Root** : hautes les stars filmées par le maître du CyberSex.  
**Nénesses du tél.rose** : saurez-vous les convaincre de s'exhiber?  
**Balloon'X** : un jeu d'action en temps limité avec des filles aux gros pousins ...  
**Rolling Thunder** : une super-production Vivid: démos, jeux, vidéos et les Vivid Girls!  
**Charme d'Antan** : l'érotisme des années 20 jusqu'aux sixties.

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à:  
MEDIAGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

**CD d'images** **TITRES** **PRIX**

☐ PC/Mac ☐ Internet Rose ☐ 49 F

**Jeux et CD-Roms interactifs disponibles:**

☐ PC Pour les jeux ☐ Bomb'X ☐ 1 titre = 69 F

☐ MAC précisez votre configuration ☐ Dal'X ☐ 2 titres = 125 F

☐ CHARME d'ANTAN ☐ Cast'X ☐ 3 titres = 175 F

☐ Superstars du X ☐ ARCAD'X ☐ 4 titres = 220 F

☐ Filles de JB Root ☐ BALLOON'X ☐ 5 titres = 260 F

☐ Rolling Thunder ☐ Nénesses du tél.rose ☐ 6 titres = 300 F

☐ Domination Nation ☐ 7 titres = 335 F

Apartir de 8 titres et plus, 30 F par logiciel

Montant : \_\_\_\_\_ F + 20 F de Port = Montant total \_\_\_\_\_ F

NOM : \_\_\_\_\_

PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Le : \_\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_

accompagné de votre règlement par chèque (Eurocheque exclus) ou mandat exclusivement

EN VENTE CHEZ VOTRE  
MARCHAND DE JOURNAUX

# NET PL@YER SPÉCIAL JEUX ON-LINE

**2 GRANDS  
DOSSIERS**

**38 F  
SEULEMENT**

**MONTEZ FACILEMENT  
VOTRE PROPRE RÉSEAU**

**COMMENT JOUER SUR  
INTERNET**

**ULTIMA ON-LINE :**  
le test du meilleur  
jeu on-line

**15 MEILLEURS DÉMONS  
SUR LE CD-ROM :**  
dont méridian 59,  
Quake II, Age of Empires



**Actuellement en kiosque**

# COMPOSEZ AU RYTHME de micro & musique

**DÉCOUVREZ**  
Tous les secteurs de  
hautes technologies,  
du home-studio et de  
l'informatique musicale

Toujours plus de démos, de reportages,  
d'extraits sonores, de fichiers audio...  
Plus qu'un CD-Rom, un véritable outil de  
création d'attirance et d'inspiration...



**38 F  
seulement!**



**LE MAGAZINE** de l'informatique musicale



**D**écouvrez dans CD Achat, les nouveaux cédéroms du moment. Ludiques, éducatifs, bureautiques, culturels ou encyclopédiques ils vous seront présentés de manière claire et pratique. Facile d'utilisation et très maniable, CD Achat vous guidera dans une vitrine de logiciels.

**CD Achat,**  
tous les mois  
dans votre magazine !  
( une à jour mensuelle )

## JOUEZ AVEC CD-Achat et GAGNEZ UN APPAREIL PHOTO NUMÉRIQUE



**1er prix :**  
1 appareil photo  
Nikon  
d'une valeur de  
**4.490 F TTC**

Pour gagner un appareil photo numérique et de nombreux cédéroms, rendez-vous tout de suite sur le CD-Rom de votre revue.

Vous trouverez très facilement les 3 questions à poser dans le guide achat CD Achat sur votre CD-Rom.

Avec un tiré de 400 000 tirages, aucune difficulté à trouver les réponses correctes. Toutes les réponses se trouvent dans le guide CD Achat.

Bulletin de participation à rembourser à : **Prémiosoft-Concours CD-Achat n°5 : 5/07**, rue Jacquart 83130 Moutrol-Corles. Renvoyez le bulletin avant le 27/05/01.

**Nikon**  
Digital Vision



Réponse N°1 :

☐ Oui, je souhaite participer au concours CD Achat.  
Le tirage au sort sera effectué parmi les bonnes réponses.

Réponse N°2 :

☐ Mr ☐ Mme ☐ Mlle

Nom :

Prénom :

Age :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Réponse N°3 :

Pays : ☐ Tét :

J'ai déjà ☐ un PC ☐ un Mac ☐ une console

Seul seront pris en compte les bulletins ou les coupons entièrement complets

Pour jouer, vous pouvez répondre aux questions en remplissant le coupon réponse ci-dessus ou en répondant sur papier libre dans ce cas, précisez le nom de votre magazine. Jeu gratuit sans obligation d'achat. Remboursement des frais d'envoi et de participation au tiré en vigueur sur simple demande à l'adresse du jeu. Le règlement du jeu est déposé chez maître Arrens : 26 Bd de Stasbourg 75010 Paris.

# L'arme ultime sur Internet

Planete.net lance la première formule de connexion Internet "Netgamers" !  
Un accès de qualité professionnelle maintenant accessible en illimité\* aux heures du tarif réduit France Télécom\*\*, celles où les hordes galactiques s'affrontent !!!

Numéris ou RTC...  
gagnez sur 21Mbps de bande passante !

**99 F<sup>TT</sup>/mois**



Renseignez-vous sur <http://www.planete.net>  
ou au 01 49 88 65 00

\* La formule Netgamers associe le plupart des liens, des rencontres instantanées, prévues par une saturation du réseau, qui peuvent vous faire perdre définitivement tout espoir de victoire !  
\*\*Du lundi au vendredi de 19h à 0h le dimanche. Le samedi à partir de 12h et les dimanches et jours fériés toute la journée. Connexion possible tous ces horaires à 25 F TTC (prix hors taxes) 249 F TTC

## BATTLEZONE

Battlezone est le jeu de l'année ? Alors, raison de plus pour le finir ! Voici donc un guide stratégique regroupant un tas d'informations capitales sur les unités, les armes, les bâtiments mais aussi des stratégies pour jouer en mode Solo ou Multijoueur !

### [GUIDE DES UNITÉS]

#### Balisés de navigation

Même si elles ne sont pas des unités à proprement parler, les balises de navigation constituent l'une de vos ressources les plus précieuses. En les déployant sur les points stratégiques, elles autoriseront un rapatriement rapide de vos troupes (grâce à l'ordre «aller à la balise n°x»). Disposées près de vos hangars et de vos dépôts au sein même de votre base, les balises de navigation vous permettront de réagir rapidement en cas de besoins urgents de réparation ou d'attaque.

Elles peuvent également servir de point de retraite en cas d'attaque infructueuse d'une base ennemie (vous pouvez, par exemple, construire un poste avancé au niveau de cette balise de manière à ce que les unités qui battent en retraite soient protégées).

#### Tourelle

Afin de procurer la meilleure défense à un bâtiment, placez des tourelles contre ce dernier. Plus précisément, créez deux tourelles et placez-les aux deux extrémités d'une même façade : leur champ d'action se rejoignent et tous les angles d'attaque sont alors couverts. Si le bâtiment est vraiment important, vous pouvez compléter votre défense en construisant une tourelle à chaque coin (technique très efficace pour protéger les usines).

En plaçant une tourelle sur le chemin reliant votre base à la base ennemie, cette dernière peut également faire office de signal d'alarme. En effet, les unités ennemies, qui avanceront vers votre base, gaspilleront leurs munitions sur la tourelle : vous serez ainsi prévenu de l'attaque et le temps durant lequel la tourelle résistera vous donnera l'occasion de vous organiser.



Lorsque vous avez été endommagé et que vous ressentez grandement la nécessité de changer de véhicule : éjectez-vous, sautez le pilote ennemi et demandez à une tourelle de venir vous chercher (hep taxi !). Lorsque la tourelle arrive, son pilote s'éjecte : montez dans le véhicule ennemi et il grimpera alors dans votre véhicule (une unité offensive de plus !).

#### Tourelle de canon

Le placement de la tourelle de canon mérite une longue méditation. En effet, celle-ci reste à l'endroit où elle a été déployée et nécessite une source d'énergie relativement proche. Pour ce faire, implantez une centrale électrique entre un mur et la tourelle de canon. Le canon est ainsi alimenté et, en

plus, la centrale est protégée : les ennemis devront détruire la tourelle avant d'atteindre la source d'énergie.

#### Pilleur

Afin d'atteindre un bon taux de récolte, déployez au moins trois pilliers. Ne mobilisez pas vos unités offensives et ne gaspillez pas votre temps à protéger ces unités, elles n'en valent pas la peine (trop stupides) ! Il est préférable de les remplacer au fur et à mesure qu'elles sont détruites.

Attribuez une touche du clavier (cf. Astuces offensives) à vos groupes de pilliers afin de les renvoyer en lieu sûr lorsqu'ils se dirigent stupidement vers un champ de fragments de bio-métal contrôlé par l'ennemi. N'oubliez jamais que les pilliers aiment







les silos à fragments ! Construisez-en un dans un coin éloigné de la carte, déposez une balise de navigation et commencez l'extraction avec un groupe de deux ou trois pilliers.

### Transport personnel blindé

Ces véhicules de transport sont très efficaces lorsqu'il s'agit de percer la défense ennemie. Une fois à l'intérieur de la base, faites attaquer toutes les sources d'énergie par vos

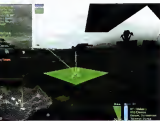
hommes (les tourelles de défense seront ainsi neutralisées). Vous pouvez également vous servir de ces transports pour faire diversion et attaquer de l'autre côté de la base.

### Fantassins

Si ces unités ne vous sont d'aucune utilité à l'attaque, elles s'avéreront vite indispensables à la défense de votre base ! En effet, les fantassins sont beaucoup trop lents et gaspillent beaucoup trop de munitions pour être efficaces lors d'un assaut. En revanche, déployés près d'un dépôt (donc approvisionnés constamment en munitions), ils s'avéreront être des tourelles de défense mobile destructrices.

### Utilitaire de remorquage

Les pilotes de ces remorqueurs sont presque aussi stupides que ceux des pilliers ! Ainsi, lorsque vous voulez qu'ils se rendent à un point précis, ne les laissez pas agir à leur



guise et conduisez-les jusqu'à ce point. Du fait de leur lenteur, les remorqueurs sont extrêmement vulnérables. Si vous souhaitez récupérer ce que vous les avez envoyé chercher, protégez-les un maximum en envoyant quelques chars dès qu'ils possèdent l'artefact en question.

Voici une petite astuce pour finir rapidement la mission 8 qui vous charge de capturer un convoi et la relique qu'il protège. Pour cela, rendez-vous jusqu'au point de chute du convoi, descendez de votre tank, faites produire des munitions à votre usine et passez en mode Sniper. Lorsque le convoi arrive, tuez le pilote du transporteur qui se trouve en tête du cortège ainsi que d'autres

pilotes d'unités ennemies. Pendant que le convoi est arrêté, grimpez dans votre tank et foncez vers le remorqueur. Essayez de vous arrêter le plus près possible de ce dernier et descendez pour prendre possession de l'unité tant convoitée et la conduire directement à votre recycleur.

### Plates-formes de construction

Mais non, perdre un recycleur n'est pas si dramatique que ça..., sauf si vous ne possédez pas de plate-forme de construction ! En effet, grâce à cette unité, vous pouvez reconstruire une base complète en quelques minutes (centrales d'énergie, tourelles de canon, hangars, dépôts, silos, etc.). Évidemment, pensez à protéger cette unité de toute première classe qui ne possède que 2000 points de vie. Pensez également à détruire celles de votre ennemi lorsque vous attaquez sa base..., il sera vert de rage (enfin, si vous jouez en Multijoueur).

## [ GUIDE DES BÂTIMENTS ]

### Centrales d'énergie

Ces bâtiments sont capitaux pour la défense de votre base et vous avez tout intérêt à en construire suffisamment. En effet, si l'énergie vient à manquer, vos tourelles de canon et autres unités de défense seront paralysées. Pour protéger vos centrales, construisez-les contre un mur et édifiez vos bâtiments les moins importants (quartiers, hangars, etc.) autour. N'oubliez pas de disposer au moins une tourelle de canon à proximité de vos centrales.

### Quartiers

Construisez ces bâtiments le plus rapidement possible afin qu'ils fournissent une bonne protection à vos centrales d'énergie. Accessoirement, les quartiers vous alimenteront en pilotes.

### Silo à fragments

Les silos gardent vos pilliers en activité. Construisez-les en coin de carte et ne vous ennuyez pas à les protéger (leur éloignement constitue leur protection). Néanmoins, si vous êtes très « protecteur » avec vos unités, vous pouvez construire une tourelle. Celle-ci pourra être recyclée en cas de non nécessité ou vous servir de navette de secours en cas de problème. N'oubliez pas de placer une balise de navigation près du silo afin d'y envoyer facilement vos pilliers et autres unités.

### Dépôts et hangars

Bien évidemment, il est essentiel de construire ces bâtiments près de sources d'énergie. Il est même conseillé, si cela est

## Les cheats de Battlezone

En complément à ce guide stratégique, voici les incontournables cheat codes à taper pendant le jeu (à n'utiliser qu'avec modération, cela va sans dire) :

**SHIFT + CTRL + BZTNT** : munitions illimitées.  
**SHIFT + CTRL + BZBODY** : vie illimitée.  
**SHIFT + CTRL + BZFREE** : pilotes illimités.  
**SHIFT + CTRL + BZRADAR** : carte révélée.  
**SHIFT + CTRL + BZVIEW** : lien satellite.

## Cheat codes... t'en veux ?

### Starcraft

Lors d'une partie (en mode Solo), appuyez sur la touche entrée pour ouvrir la boîte de dialogue. Tapez ensuite les codes suivants :  
SHOW ME THE MONEY : 10000 gaz et 10000 cristaux ;  
OPERATION CIVAL : accélère la construction de vos bâtiments et de vos unités ;  
THE GATHERING : procure une énergie illimitée à toutes vos unités ;  
GAME OVER MAN : vous perdez la partie ;  
NOGLUES : ferme certains écrans.

### Croc

Tapez ces codes pendant le jeu ou sur l'écran de sélection des îles :  
LLLLRRLLLDROLUR : tous les secrets ;  
ARGOLIFE : vies illimitées ;  
ARGOSKIP : choix du niveau.

### Conquest Earth

Après avoir choisi votre race sur l'écran de sélection de difficulté, tapez ces codes pour accéder aux différents niveaux :  
KICKS BUTT : 5 ;  
TUFFIDS : 10 ;  
JUPITER : 15 ;  
BIG GREEN MONSTER : 20 ;  
H G WELLS : 25.

### L'Odyssée d'Abe

A l'écran principal, tapez ces codes en maintenant la touche SHIFT enfoncée :  
HAUT, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE : toutes les séquences cinématiques ;  
HAUT, DROITE, GAUCHE : choix du niveau.

### Pandemonium 2

Tapez ces codes en mot de passe :  
IMMORTAL : 31 vies ;  
NEVERDIE : invincibilité ;  
HORMONES : santé au maximum ;  
TETACCES : choix du niveau ;  
MAKMYDAY : toutes les armes ;  
GONAHURL : caméra mouvante ;  
SKATBOARD : mode vitesse ;  
GENETICS : mode mutant ;  
ACIDOUDE : textures psychédéliques ;  
JESTKIDN : régénère les monstres.

possible, de les placer entre la source d'énergie et le lieu d'une attaque ennemie. Déposez des balises de navigation près de ces bâtiments afin d'autoriser un rapatriement rapide de vos troupes.

Les dépôts et hangars sont vraiment essentiels dans Battlezone. Ils peuvent constituer une véritable plaque tournante lors de l'attaque d'une base ennemie. Plus précisément, envoyez vos unités au combat (Chargeez-les !) puis rapatriez-les pour réparation et recharge de munitions. Renvoyez-les au combat et ainsi de suite...

## [GUIDE DES ARMES]

### Missile à tête chercheuse

Cette arme est lente mais mortelle. Utilisez-la contre des cibles peu rapides comme (euh... au hasard) les fantassins.

### Thermocanon

Les munitions de cette arme s'épuisent très vite. Inutile donc de vous dire de placer ce canon près d'un dépôt afin de pouvoir l'utiliser à votre guise.



### Canon à accélération magnétique

Lorsque vous ne chargez pas cette arme, vous êtes invisible sur les radars ennemis... jouez donc avec ce facteur. Sachez également que lorsqu'il est complètement chargé, ce canon est dévastateur.

### Mine à rideau magnétique

Cette mine crée un champ magnétique qui ne peut être percé par les projectiles enne-



mis. Une bonne technique consiste à déposer une de ces mines puis à lancer un missile guidé sur un ennemi placé de l'autre côté du champ : le missile contourne le champ magnétique et va directement sur sa cible pendant que votre véhicule est à l'abri de toute attaque.

### Mine à immobilisation magnétique totale

Cette mine fait exactement l'inverse de la précédente : elle crée un champ magnétique qui attire au lieu de repousser. Si vous trouvez que le fait d'emprisonner les vaisseaux ennemis n'est pas suffisant, utilisez cette mine avec des mortiers et les vaisseaux seront ainsi détruits.

### Mine de proximité

En mode Deathmatch, une bonne technique est de déposer une fournaise de mines de proximité lorsque vous ramassez un bonus. Même si vous ne réussissez pas à en déposer juste en dessous, les mines seront assez près du bonus pour constituer une bonne surprise au prochain joueur qui tentera de le ramasser (essayez que ce ne soit pas vous !).



### Missile à capteurs thermiques

Ce missile, qui provoque de nombreux dégâts, ne se verrouille pas sur énormément de véhicules ennemis.

### Missile à verrouillage visuel

Au contraire du précédent, ce missile se verrouille facilement mais provoque moins de dégâts. Il est conseillé de l'utiliser contre des véhicules lents. À l'aide des touches CTRL + F8 à CTRL + F12, vous pouvez relier vos armes et donc doubler l'efficacité de celles-ci. N'hésitez pas un seul instant dans le cas des missiles à verrouillage visuel : le tir combiné de deux de ces missiles est absolument dévastateur.

# STOP

## BONNES AFFAIRES

## ABONNEZ-VOUS



Recevez

### GEN4

Abonnement

1 an

**290 F**

au lieu de 418 F

+

1 CD-Rom  
chaque mois

Recevez

### GEN4

Abonnement

6 mois

**149 F**

au lieu de 228 F

+

1 CD-Rom  
chaque mois

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressatage.

GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 75 00

- ☐ Abonnement 1 an (11 numéros) **290 F** (étranger & Dom-Tom 310 F)  
☐ Abonnement d'essai 6 mois **149 F** (étranger & Dom-Tom 200 F)  
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre  
☐ Carte bancaire : ..... Exp. : .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Société : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Date : ..... Signature : .....

## ► Missile fournaise

Cette mine, qui libère un jet de feu extrêmement puissant (d'où le nom), est parfaite pour être disposée à l'arrivée d'un saut obligatoire (en *Deathmatch*). En effet, quand votre ennemi saute, il est déjà trop tard : il ne peut pas modifier sa course et n'a pas le temps de réagir.

## Bombe pulvérisante

Cette bombe explose en plusieurs projectiles de puissance moyenne. Il est donc préférable de l'utiliser contre des ennemis qui possèdent peu de points de vie. Si par exemple deux ennemis s'entre-tuent, il peut être intéressant de larguer une bombe pulvérisante (avec de la chance, vous ferez un coup double et tuerez vos deux ennemis !). Cette bombe est également très efficace contre les groupes de fantassins.

## Marteleur

En mode Solo, utilisez le marteleur pour déminer le terrain.

En mode *Deathmatch*, utilisez-le pour mettre hors d'état de nuire un poursuivant. Pour cela, retournez-vous afin de vous retrouver face à l'ennemi qui vous poursuit. Utilisez le marteleur et, pendant que votre ennemi est dans les airs, utilisez des mortiers ou des missiles pour endommager le terrain : plus dure sera la chute !

deux premières unités offensives). Cette fonction est bien évidemment idéale pour gérer vos attaques, vos retraits ou les réparations urgentes. Prenez donc l'habitude de grouper vos unités : votre force de frappe sera améliorée et la gestion de vos troupes n'en sera que plus facile.

- Lorsque vous attaquez une base ennemie, il est vivement conseillé d'organiser vos unités d'attaque en deux ou trois groupes contenant au moins un tank et un mélange d'autres unités (les bombardiers sont toujours une bonne solution).

- Une bonne technique est d'utiliser des transports personnels blindés pour attaquer une base ennemie : leur armure est extrêmement résistante et ils permettent

- Établissez un ordre de priorité dans vos cibles. Pour cela, utilisez la touche T et sélectionnez l'unité désirée. Attaquez toujours les côtés de votre ennemi les plus vulnérables comme les sources d'énergie ou les constructeurs en priorité.

- Le meilleur moyen de préparer une attaque et d'espionner l'ennemi est d'utiliser la tourelle de communication.

- La meilleure manière d'éliminer des fantassins ennemis est d'utiliser des bombardiers qui sont dotés d'une grande portée de tir. Assurez-vous de faire escorter vos bombardiers par des éclaireurs ou des chars au cas où les fantassins ne seraient qu'un leurre déployé par un ennemi malveillant.

- Avant de vous lancer à l'assaut d'une base ennemie, assurez-vous de développer une défense efficace. Assurez-vous également



## [ASTUCES OFFENSIVES]

- L'une des fonctions les plus importantes offertes par l'interface est le regroupement d'unités. Sélectionnez vos unités par le biais de la touche CTRL (par exemple, CTRL + 1 et CTRL + 2 dans le menu des unités offensives) et assignez-leur une touche de regroupement en appuyant (donc après sélection des unités) sur CTRL + une touche de F1 à F7. Vous n'avez plus qu'à taper sur la touche affectée (F1 à F7) pour sélectionner les unités regroupées (dans notre exemple, les

de débarquer des unités dévastatrices au sein même de la base.

- Lorsque vous attaquez une base ennemie, approchez-vous assez près des tourelles et des tourelles de canon afin d'utiliser le marteleur : celles-ci seront neutralisées pendant l'attaque.

- Si vous voulez être sûr de la destruction d'une usine ou d'un recycleur ennemi, envoyez une équipe de 3 à 5 bombardiers. Si vous repérez des tourelles de canon, détruisez-les avant !

de constituer une force offensive suffisamment puissante pour détruire les nombreuses sources d'énergie qui supportent la défense ennemie. Il est ainsi conseillé de posséder au moins trois groupes d'attaquants pour arriver à vos fins. Les attaques de bases ennemies ne sont pas à prendre à la légère et mieux vaut être certain de la victoire. En effet, vous risquez de subir de lourdes pertes et, par voie de conséquence, d'offrir de nombreuses épaves (récupérables) à vos ennemis.

# Votre abonnement à Génération 4 + le jeu **F-15**

**A PRIX D'ENFER !**



GÉNÉRATION 4 :	418 F
F-15 :	349 F
TOTAL :	767 F
POUR VOUS :	489 F

\*F-15 vendu seul au prix de 349 F

- ☐ Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 numéros), avec en plus le jeu F-15 (F15) ou prix exceptionnel de 489 F (étr. & Dom-Tom 600 F)
- ☐ **Nouvel abonnement** ☐ **Réabonnement**
- ☐ Cacher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 290 F (étr. & Dom-Tom 370 F)

Norm : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Pressimage ☐ mandat lettre

☐ carte bancaire n° : | | | |    | | | |    | | | |    | | | |

expire fin :                 

Date : .../.../...

3119C

**ABONNEMENT**  
**GEN4**

**278 F**  
de réduction  
sur l'abonnement  
Génération 4  
+ F-15

**F-15**

Après le superbe Longbow 2, l'école de Jane's nous propose une simulation à bord du fameux chasseur F-15. A condition d'être branché à des simulations très réalistes et d'avoir le temps à consacrer pour apprendre à piloter un F-15, vous passerez des heures de pur bonheur à commander cet avion de légende !



**Génération 4,**  
service abonnement,  
55, route de Longjumeau  
91387 Chilly Mazarin Cedex  
Tél. : 01 64 54 76 89

Les données ci-dessus sont à titre informatif uniquement. Le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnements. Nous nous réservons cependant le droit, en dernier ressort, d'apporter toutes les modifications nécessaires en cas de non-paiement des abonnements.



## [ASTUCES DÉFENSIVES]

• La meilleure structure de défense est bien sûr la tourelle de canon. Sa portée et sa puissance en font une arme dévastatrice. N'oubliez pas, tout de même, que sans énergie les tourelles de canon ne peuvent pas fonctionner.

• Une bonne astuce pour protéger vos centrales d'énergie consiste à placer ces dernières entre une montagne et une garnison. Implantez ensuite une tourelle de canon de chaque côté vulnérable de la centrale et le tour est joué : votre source d'énergie est quasiment indestructible.

• Placez vos tourelles de canon le plus intelligemment possible. Par exemple, si vous voulez protéger un goulot d'étranglement, placez des tourelles de canon derrière les murs et sur les côtés. Ainsi, les ennemis qui arriveront obligatoirement par petits groupes se feront écharper.

• Faites continuellement patrouiller des tanks autour de votre base afin de pouvoir réagir immédiatement en cas d'attaque.

• Pour prévenir toute arrivée massive de transports personnels blindés, disposez des tourelles de canon autour de votre base. Vous pouvez également vous équiper de bombardiers afin d'éliminer les soldats sor-

cherchez tous les emplacements dignes d'intérêt : champ de fragments de bio-métal, geysers, points de chute, etc.. N'hési-



• Le déplacement latéral est la clef de la réussite lors des Deathmatches. Il vous permet de tourner autour de votre ennemi tout en lui tirant dessus. En tant que cible mouvante, vous êtes bien sûr beaucoup plus difficile à atteindre. Cette technique fonctionne également très bien sur les tourelles et autres unités statiques.

• Après avoir détruit un véhicule ennemi, vérifiez que le pilote ne s'est pas éjecté. Si c'est le cas, tuez-le aussi rapidement que possible. En effet, si vous attendez ne serait-ce qu'un petit moment, vous risquez de



tant du véhicule de transport (les bombardiers n'ont besoin que d'un tir pour éliminer tout un groupe de fantassins).

• Lorsque vous suspectez une attaque depuis une direction donnée, préparez le terrain en déposant un maximum de mines. Vos ennemis subiront ainsi de lourds dégâts avant d'arriver à votre base.

• La connaissance de la carte est essentielle pour la victoire. Utilisez la touche Caps/lock pour obtenir une vue générale du terrain et

tez surtout pas à protéger ces emplacements par des tourelles de défense afin de les garder sous votre contrôle et continuez d'explorer le terrain.

## [GUIDE MULTIJOUEUR]

• On ne vous le répètera jamais assez : utilisez la carte à votre avantage ! Découvrez-la le plus en détail possible et profitez de ces moindres recoins et anomalies.

vous faire sniper. Lorsque vous approchez un pilote, déplacez-vous un maximum latéralement : il possède une vitesse de virage très limitée.

• Lorsque vous joignez une partie multijoueur, vérifiez les véhicules utilisés par les autres joueurs et choisissez-en un qui vous donne l'avantage.

• Pour vous protéger un maximum de vos adversaires humains, faites-vous accompagner d'un véhicule strictement identique au vôtre. Ainsi, vos adversaires auront énormément de difficulté à déterminer dans quel véhicule vous vous trouvez. Évidemment, de nombreux sauts et déplacements latéraux trahissent une intelligence non artificielle. ■

Sébastien Tasserie







# DU NOUVEAU SUR LE 3617 PlanetCD

INCROYABLE !  
TOUS CES CD  
GRATUITS

NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES...



**PLEASURE CD N°3**  
Avec le jeu "Virtual Party" et  
le pipe du mois de Coralie...

**STARS NUES 1 & 2**  
Les plus grandes Stars du showbiz, de la chanson, du cinéma  
et de la télévision complètement nues !

**Le Film X de PAMELA.**  
Découvrez-la comme vous  
ne l'avez jamais vue.

NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES...



PERSONAGE

PEANUTBURG

PEPES

PEANAL

deux nouvelles  
collections  
**HYPER HARD**  
photos de grande  
qualité

REPETUANTES

REPETUANTES

NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES...



EPISODIQUES

EPISODIQUES

EPISODIQUES

EPISODIQUES

Une nouvelle  
collection  
**HYPER HARD**  
de vidéos MPEG

TOUS DERRIERE (MPEG)

EXHIBITIONS (MPEG)

INTERACTIFS... INTERACTIFS... INTERACTIFS... INTERACTIFS... INTERACTIFS...



HOYT GOO  
Tout ce que vous voulez  
savoir sur le god.  
VF Mac & PC

LEA MARTINI  
Elle répond à toutes  
vos questions et bien  
plus... VF Mac & PC

ZARA WHITE  
Incontournable, un peu  
100% interactif...  
VF Mac & PC

VOYEUR EXTREME  
Ces femmes se font  
pérorer... VF Mac & PC

Une sélection de  
cédéroms 100%  
**INTERACTIFS**  
l'amour virtuel  
chez vous

avec les CD-ROM vidéos  
Ces femmes se font  
pérorer... VF Mac & PC

NOUVEAUX PROFONDEURS  
Une compilation de  
l'élégance de la  
femme... VF Mac & PC

**BON DE COMMANDE**

Cédérons également disponibles sur le 3617 PlanetCD, il  
suffit de choisir et de laisser ses coordonnées.

GA/25/98

**Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 386 - 75536 PARIS CEDEX 11.**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

CP ..... Ville .....

Réglement à l'ordre  
de CDX-MAG

Je certifie être majeur

Signature

Cliquez / Changez / Nous rattrapons plus de 2000 CD / Carte Bancaire

Cocher les CD gratuits que vous désirez recevoir.  
Vous ne payez que les frais d'expédition, soit 39 fr par CD.

- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Pleasure CD N°3 (interactif)             | <input type="checkbox"/> Stars Nues 1 & 2 (interactif)            | <input type="checkbox"/> Stars Nues 1 (interactif)                | <input type="checkbox"/> Stars Nues 2 (interactif)                |
| <input type="checkbox"/> PEXTREMES Perversions VOL 1 (interactif) | <input type="checkbox"/> PEXTREMES Perversions VOL 2 (interactif) | <input type="checkbox"/> PEXTREMES Perversions VOL 3 (interactif) | <input type="checkbox"/> PEXTREMES Perversions VOL 4 (interactif) |
| <input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES (interactif)            | <input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES (interactif)            | <input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES (interactif)            | <input type="checkbox"/> FEMMES PERVERSES (interactif)            |
| <input type="checkbox"/> TOUS DERRIERE (MPEG)                     | <input type="checkbox"/> EXHIBITIONS (MPEG)                       | <input type="checkbox"/> TOUS DERRIERE (MPEG)                     | <input type="checkbox"/> EXHIBITIONS (MPEG)                       |
| <input type="checkbox"/> HOYT GOO (interactif)                    | <input type="checkbox"/> LEA MARTINI (interactif)                 | <input type="checkbox"/> ZARA WHITE (interactif)                  | <input type="checkbox"/> VOYEUR EXTREME (interactif)              |
| <input type="checkbox"/> BIG (interactif)                         | <input type="checkbox"/> NOUVEAUX PROFONDEURS (interactif)        | <input type="checkbox"/> BIG (interactif)                         | <input type="checkbox"/> NOUVEAUX PROFONDEURS (interactif)        |

Nombre de CD : ..... fois 39frs = ..... frs

TOTAL GENERAL :

FRS

# 3617 SUPER CD

Notre service 3617  
SUPER CD est ouvert  
24h/24 heures.  
Le coût de la com-  
munication est de  
1,777 franc la minute  
hors taxes.  
Toujours d'envoyer de  
l'argent même pour  
la suite de la par-

Tabatka, Julia, Beatrix...



Des Cd-Rom interactifs ou Photos pour PC ou Mac, tout cela sans  
envoyer d'argent !!! Mais comment cela fonctionne ?

Très simple ! Pour recevoir chez vous, sans aucun engagement de  
votre part le produit de votre choix, il suffit de vous connecter par  
minitel sur le 3617 SUPER CD, depuis votre domicile ou votre bureau et de nous le-  
ver vos coordonnées. C'est tout ! Nous nous occupons de vous rapidement. 2-3 jours  
après, vous recevrez discrètement vos produits.

GRATU  
CD-ROM & V  
NOUVEA  
EXCEPTION  
NI CD, NI CH  
ENVOI SOUS  
RAPID  
EXPEDITION  
DISCR  
MAXI-CHA  
EFFICAC



EN VENTE CHEZ VOTRE  
MARCHAND DE JOURNAUX

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS  
PAR MINTEL : 08 36 29 25 63

## LA MICRO en délinquance

**MAIL GATES SUPERSTAR** (du rire à)  
Quand Internet se paye la tête  
du N°1 de Microsoft

**CHASQUPI.COM**  
La P1 sur micro,  
une passion à vivre à 100%

**LE JEU VIDEO DISJONCTE**  
Série, violents, irresponsables,  
les jeux vidéo de la nouvelle  
génération démontrent...

**MIAMI UN CD PC & MAC**  
- des histoires érotiques  
- des vidéos érotiques  
- de charme  
- et des tonnes de jolies

Musiques des Cerritos,  
Pamela Anderson, Sandra Bullock,  
Madonna, les Moody Pythons,  
Maurice Starr...



# MICRO DINGO

En kiosque à partir du 15 avril

## IL N'Y A PAS QUE LA MICRO DANS LA VIE !



VOUS  
NE REGARDEREZ  
PLUS JAMAIS  
VOTRE VOISIN  
DE PALIER  
COMME AVANT...

1 magazine  
+  
1 CD-Rom  
tous les jours en livraison

CADEAU ! CD HOT 15, le magazine du X sur CD.  
Des centaines d'images PC & Mac, des démos de CD-Rom,  
des extraits de vidéos (en plein écran sans carte sur PC !),  
des sites internet et plein de surprises...







# Le jeu préféré des Kinés !



# HEXPLORE

Va te faire tourner la tête

4 héros partent en croisade contre les forces du mal, décidés à protéger le livre d'Hexplore.

Des déplacements suivis par des mouvements de caméra à 360° ! Une représentation en 3D isométrique unique !

Une équipe de 4 personnages à contrôler au cours d'une formidable épopée !

Un mode multi-joueurs (internet et réseau local) permettant de jouer jusqu'à 4, en mode coopératif !

